リプレイ用データ満載！『ファイナルファンタジーV』特集!!

1993年3月4日発行（毎月4日発行）第8巻第3号通巻131号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

●ヒッポン スーパー
TV GAME MAGAZINE
HiPPON SUPER!

Mar. 3 1993
¥490
毎月4日発行

FXチップ搭載！新世代3D-STGのすべて
スターフォックス

SUPER-FAMICOM
FAMICOM
PC-ENGINE
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
…ETC
FOR ALL TV GAMES

噂の新ハード3DO登場！
CESレポート
コンシュマーエレクトロニクスショー見聞録

●スーパーテク道場
ドラゴンスレイヤーII
㊙テクニックでスムーズ攻略

一流のモンスターハンターを目指す
メタルマックス2

●感動の最終回！
コミックウィザードリィ外伝
第3部「復讐鬼の城」ついに完結!!

とじ込みスペシャル
RPG大全：スクウェアRPG大特集!!
★究極のリプレイデータ＆インタビュー
★ストーリーの秘密に迫る!?
ファイナルファンタジーV＆聖剣伝説2

20
ハドソンの成人式。
Human Hudson
SUPER CD·ROM² SYSTEM
PLAYER SELECT
HAWK
TONY
ホーク&トニー、2人の主人公のどちらかをセレクトして、闘いは始まる！
独特の技を極めた2人の技は超多彩！絶体絶命のピンチの時は必殺技で形勢逆転!
闘いは5つのステージで行われ、各ステージの最後には7人の極悪ボスと対決！
正義の拳 VS 悪の邪拳
PCエンジンユーザー熱望の格闘ゲームがハドソンから登場!
ニューヨーク暗黒街に巣食う犯罪組織JADOHを壊滅するために
2人のヒーロー、ホーク&トニーが
生死を賭して闘いに挑む!
狼的紋章
CREST OF WOLF
PCエンジンスーパーCD·ROM²用ソフト
クレスト オブ ウルフ
'93
2/26発売
価格6,800円
(税別)
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900
©1993 HUDSON SOFT
©1991 WESTONE

いくぽ〜〜ん
コットンの声は、TARAKOがやるよ〜ん。
よろぴくネ。
こえ：TARAKO
Cotton
Silk
010290
011390
FANTASTIC NIGHT DREAMS
COTTON™
コットン
SUPER CD·ROM² SYSTEM
コットンは今までの正義の味方とはちと違う。WILLOW(ういろう)のためなら魔物退治もなんのその。ただのムボーな食いしん坊なのダ。しかし、敵の攻撃は超キョーレツで、5種類の魔法とショット&ボムでもかなりキビシー。プヨプヨ〜ンのWILLOW(ういろう)は、そう簡単には手に入らないゾ。
お笑いに磨きをかけて、ゲーセンのアイドルから、いま、PC界のスターへ！コットン、2月12日ついにデビュー。
Character Design：HIDEKI TAMURA
Image Illustration：MIKA AKITAKA
'93年2月12日発売
価格￥6,800（税別）
©1993 HUDSON SOFT ©1991 SUCCESS
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

USA

マックワールドエキスポ Mac World Exp. &

ゲームシーンに新しい風が吹き始めた。家電、コンピュータ、そしてゲーム・・・。マルチメディアというキーワードのもとで、これらの産業が統合再編成されようとしている。その息吹を、年初に行なわれた２つの国際的展示会からレポートする。

Mac World Exp.

インタラクティブソフトの最先端を見る

マッキントッシュ・コンピュータ関連製品の展示会「マックワールド・エキスポ」は1/6〜9に渡ってサンフランシスコで、そして家電業界最大の新製品発表会「C.E.S.(コンシューマー・エレクトロニクス・ショー)」1/7〜10にラスベガスで開催された。小生は毎年、両方のイベントに参加しているが、今回のようにタイミングが一致したのは初めてのことである。これは偶然ではない。両イベントに参加する人の割合が例年、増加しているため、どちらからともなく便宜を計ったということなのだろう。

『マルチメディア』あるいは『新世代エンターテイメント・マシン』というテーマによって、家電業界とコンピュータ業界が一体化しはじめているのである。

マックアーティストのパワー爆発!!

「マックワールド・エキスポ」が、アップル社のマッキントッシュに直接的には関係ない家庭用ゲームの業界人からも注目されている理由は、マックというマシンが近未来のエンターテイメント・マシンの要素をすべて満たしているということが、ここにきて立証され始めたことにある。

ハイ・クォリティーなオーディオとヴィデオをインタラクティヴに操作できるハードとしての能力、そしていちはやくCD-ROMの可能性が探られ始めたソフト環境。そこに育った『スウィーベル３Ｄ』『ディレクター』『エレクトリック・イメージ』といった製作環境が、新世代エンターテイメント・

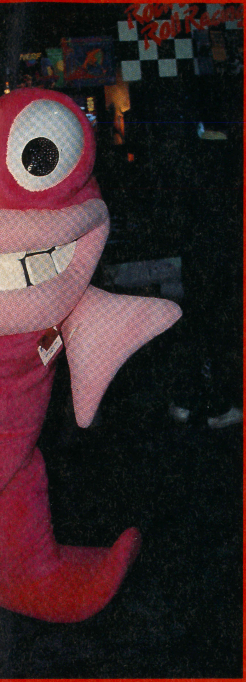
●ペペ・モレノ・プロダクション・代表のペペ・モレノ氏と、新作『ヘルキャブ』。ＣＧアーティストとしての華々しい経歴から今、最も注目されるマルチメディア・クリエーターのペペ氏。『ヘルキャブ』は、不思議なタクシーに乗り込んでしまった主人公の、時空を超えた地獄めぐりを体験するインタラクティブ・シネマ。

ⒸPepe Moreno

●プレストスタジオ社・代表、ミッシェル・クリパラニ氏と、新作『ザ・ジャーニーマン・プロジェクト』。「この作品は製品が今日(マックエキスポ初日)の午前中出来上がってきたものだけど、わずか２時間で400枚が売り切れてしまった」というホクホク顔のミッシェル氏だ。作品の方は、実写とＣＧの自然な合成に目を見張らされる。

ⒸPresto Studios. Inc

GAME ゲーム シーン SCENE



CES

コンシューマー・エレクトロニクス・ショー

●レポート：ビッグティッツ・
アスホー渡辺
ゲーム・ジャーナリスト

現地レポート

ソフトの製作ツールとしてはかなり理想に近いものだということを、業界全体が認め始めたわけだ。今回会場を訪れた多くの業界プロデューサーたちの注目するところは、このフィールドにおいてインデペンデントな活動を続けてきた「マック・アーティスト」たちの動向である。案の定、会場には、『スペースシップ・ウォーロック』の成功に続けとばかりにマックのCD-ROMでゲームを作り始めたクリエーターたちの作品が、ずらりと展示されており、どれもかなりのクォリティーを見せていた。

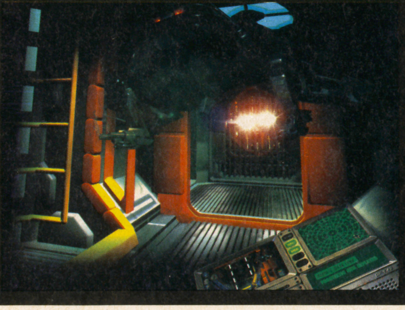
いくつかの作品と、そのクリエーター達をここに紹介しておこう。大容量環境の、マルチメディアの準備は、マック環境の上で過激に進んでいる。数年後のゲーム業界は、間違いなく彼らが中枢をなしているはずなのである。

ⒸREACTOR, Inc.

●リアクター社・代表、マイク・セーンツ氏と、同社にて『スペースシップ・ウォーロック』に続いて製作中の『ヴァーチャル・ヴァレリー2』『スクリーミング・メタル』。『ヴァレリー2』は3Dモデリングされたお色気キャラクターとキーボードを通して親密な関係を結ぶセクシーもの。『スクリーミング・メタル』は緻密に作り上げた3次元CGがスゴイSFもの。「2タイトルとも半年以内にリリース予定。その後は、『ウォーロック』の続編も準備している」と、意欲的なマイク氏。

●ドリュー・ピクチャーズ社・代表ドリュー・ホフマン氏と、新作『アイアン・ヘリックス』。地球に接近してくるロケットに送り込んだロボットにジャックインして、遠隔操作するゲーム。ヴァーチャル・リアリティーのトレンドを取り込んだ操作系がよい。画面には自分の手＝ロボットのメタルアームが見えていて、「すべてリアルタイムで、まるでパックマンのように操作出来る」点がウリだそうな。

ⒸDrew Pictures



ⒸPop Rocket, Inc.

●『スペースシップ・ウォーロック』製作後リアクター社を辞し、ポップ・ロケット社を設立したジョー・スパークス氏と、同社としての彼の第一作『トータル・ディストーション』。描き込まれた3次元空間の中をさ迷い歩いて集めたビジュアルやサウンド要素を使って、プレイヤーが自分だけのミュージック・ビデオを作るアドベンチャーゲーム。3月に完成予定。

CES マルチメディアの実現 新世代ハード続々登場!!

●CES会場、ラスベガス・コンベンション・センター外観。全部見て回るだけで2～3日かかる広さである

「マルチメディア時代の覇権」…今年の、全エレクトロニクス業界の最大のテーマが、ここにある。主要な家電／ゲームメーカーが続々とCD-ROMを搭載した次世代型のマルチメディア・マシンを打ち出してきているのだ。

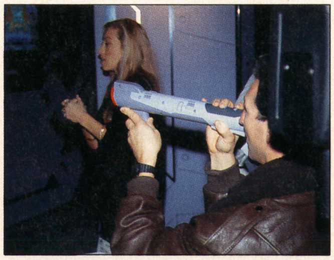
当然ながら今回のCESにおける話題も、ここに集約された(…そして、会場内外で各社から公式／非公式に発表されたニュー・ハードのほとんどがマックによる製作環境をそのまま連結してソフトを作り出せるということをウリにしていたことは、マックの重要性を証明する、非常に面白い符合である！)

ウワサのニューマシン「3DO」発表

ニューハードのうち、会場内のブースで正式に公開されたものは松下／EAの『3DO(スリーディーオー)』とパイオニアの『レーザーアクティブ』だった。

『3DO』は家電の大手・松下と欧米ゲーム業界を牛耳るゲームメーカーEA(エレクトリック・アーツ)の2社の提携から生まれるマシンである。新設の3DO社の発表は特にタイムワーナー、MCCやAT＆Tといったメジャー企業との協力関係を大々的に打ち出しており、映像産業や通信事業との連結をポイントにしていた。動画機能や通信への拡張性など、ハード機能的にもそれに十分に耐えうるものであり、ゲームの延長というよりTVや電話の未来形を十分に意識したマシンとして構想されたマシンのようである。

パイオニアの『レーザーアクティヴ』は、本体LDの空洞部分に、PCエンジン・アダプターもしくはメガドライブ・アダプターをすっぽりハメ込むシステムである。簡単に言うと従来のLDとメガCD、あるいはPCエンジンCD-ROM²のコンパチマシンというわけだが、それだけでなく、アナログ動画とゲームのデジタルデータを組み合わせたオリジナルのソフトが、現在の各ソフトメーカーのノウハウを生かして、即座に作れるという点が魅力である。これは、理想形を追ったらキリがないニューハード戦争において、一番現実的なところを狙ってきたマシンであるように思う。



●バズーカ型のインターフェイス『スーパースコープ』の売れ行きがかなり良く、新作も続々と準備されている

CD-ROMマシン事情inアメリカ

セガ社のメガCDが6万台(公称20万台)、TTI社のPCエンジン・デュオが2万5,000台(公称5万台)…といわれている。アメリカでは全般的に不景気のゲーム業界中で、先行のCD-ROMマシンが結構イイ線いってるのである。メガCDはゲームマシンとしての機能よりもオーディオ・ビジュアルマシンの機能を打ち出して販促がかけられており、特にソニー系列のゲームソフト・

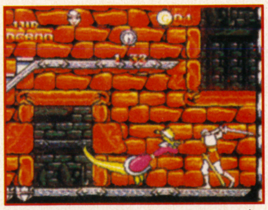
●ワールド・オブ・ニンテンドー、つまり玩具店の任天堂コーナーのモデル展示

●ニンテンドーのイチ押しは『スターフォックス』。プラネタリウム上のレーザードームでの派手なショーイング

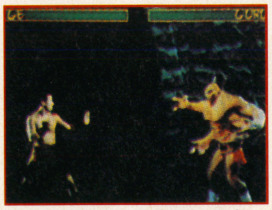
注目ソフトピックアップ

〈スーパーNES対応〉

『ベガス・ステイクス』(ニンテンドー)
●会場では『星のカービィ』ファミコン版も大々的に展示されており、頼もしい親方・ニンテンドーによる倒産会社救済策は着々と進んでいる



『ドラゴンズ・レアー』(データイースト)
●あのファミコンの超ウルトラスーパーカルトゲームが、不死鳥のごとくスーパーファミコンにカムバック！ なんと完全移植だ！



『モータル・コンバット』(アクレイム)
●アメリカのアーケードでの人気ゲームを移植。実写取り込みのキャラが動く格闘アクションゲーム。実にアメリカンなゲームである

『スーパー・バトルタンク』(アブソリュート・エンターテイメント)
●湾岸戦争をテーマにしたゲーム、期せずしてタイムリーになってしまい人気だった。喜んでいいのかどうか

『バトル・カーズ』(ナムコ)
●シューティングでバトルするF-ZERO型レーシングゲーム。売れセンだから日本でもそのうち発売されると思われる

●松下とEAのジョイントで世間を騒がせているニューハード『3DO』の展示。会場で最も大きな話題を呼んだものの一つ

ブランド、ソニー・イメージソフトからの「インタラクティヴMTV」シリーズが注目を集めていた。

一方、PCエンジン・デュオは、当面のところ日本で既にリリースされている豊富なラインナップを武器にしていく構えで、年内に30タイトル以上のCD-ROMソフトをリリースするという。更に、高年令マーケット(購買者の平均が25才という)を踏まえたアダルトソフトも企画しているそうだ(具体的には、プレイボーイ誌との提携によるプレイメイトのソフトが実現しそうである。…アッこれ書いちゃまずいかな…)。

主役ニンテンドーのCD-ROMは…

このようなマルチメディア・フィーバーの中、巨人・ニンテンドーはスーパーファミコン対応のCD-ROMシステムの'93年内発売は無し、と発表。そして会場内にプラネタリウムのようなレーザードームを特設し「スーパーFX」の名を冠した『スターフォックス』の押しだしに全力を注ぎ込んでいた。

日本のゲーム・マニア諸君はもう知っていると思うが、『スターフォックス』はポリゴンという技術を駆使した、つまり疑似3D空間を操作するゲームであり、「スーパーFX」は、ポリゴン処理能力を飛躍的に向上させるための新カスタムチップである。

これは1タイトルの販促というよりも、ある意味ではニューハードともいえる「スーパーFX」のフィーチャリング、つまり「ニンテンドーは当分はCD-ROMに走らず、そのかわりカートリッジのパワーアップで新しいスタイルのゲームをどんどん出して行く」という姿勢の発表である。ニンテンドーのコンセプトは、実写やCGのリアリティーを画面に取り込もうとする各社の方向性とは全く別のところに向けられているのだ。

実は小生は今回このショーで、『スターフォックス』以外にもいくつかのゲームから、ポリゴン空間の作る不思議なリアリティーの可能性を感じさせられていた。

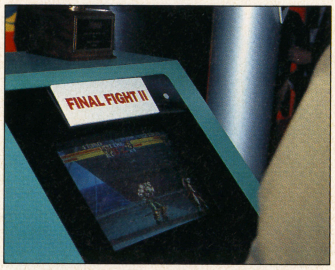
特筆するとしたら、メガドライブ対応版が発表されていた『フラッシュバックス』(ドルフィン)そしてIBM版の『アローン・イン・ザ・ダーク』(アンフォグラム)の2タイトル(=写真参照)である。

この2タイトル、発売元の会社は違うが、どちらのゲームもその実質的なノウハウやクリエーターを追っていくとどうやら『アウターワールド』のインタープレイ社あたりに落ち着きそうなのである。

マルチメディア時代のゲーム製作のカギは、このへんのクリエーターが握っているような気もする今日このごろである。

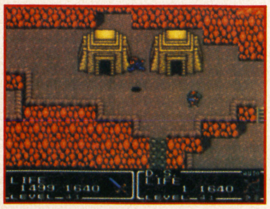
●パイオニアのニューハード『レーザーアクティヴ』。メガCD、PCエンジンCD-ROM²とのコンパチが話題に

●セガのブースで、ヴァーチャル・リアリティーを標榜したインターフェイス『アクテイヴェイター』。バカっぽくてよい



●カプコン社の『ファイナルファイトII』。日本に先駆けて発表

●映画『スーパーマリオブラザーズ』に登場するキャラクターだそうだ



『ミスティック・クエスト』
●『F・F』と『聖剣伝説』を足して2で割ったようなゲーム。アメリカでは既発売。日本での発売予定はないとのこと…なぜ出さないのか?

〈ジェネシス対応〉

『クリス・クロス』(ソニー・イメージソフト)
●『メイク・ユア・オウン・ミュージック・ビデオ』(直訳すると、君のミュージックビデオをつくってみよう)シリーズ(CD-ROM)

『ナイトトラップ』(セガ)
●実写をふんだんに使ったソフトが、メガCD対応で続々と製作されている。逆輸入で日本にも入ってくることを期待したい(CD-ROM)

IBM・PC対応〉➡

『フラッシュバックス』(USゴールド)
●マイキャラがポリゴンで、実に多様な動きを見せる。『アウターワールド』の手法で、『プリンス・オヴ・ペルシャ』を超えたゲーム!?

『アローン・イン・ザ・ダーク』(アンフォグラム)
●ポリゴンで組み立てられたキャラクターがリアルに動き、そしてその動きにしたがって視点=カメラ位置が切り替わって行く。「ニンテンドーがCD-ROM化権を獲得した」という噂も流れていたが、それはどうやらガセのようだ

© 1993 Nintendo

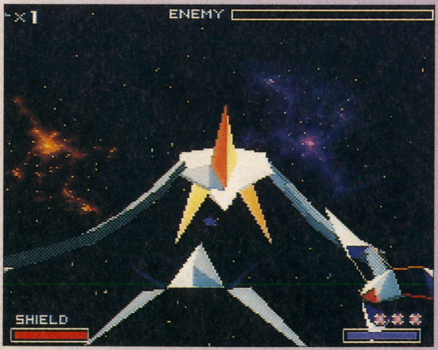
ゲームは新たな世代へ進化する!!

'93年、任天堂が満を辞して放つ、大作。『スターフォックス』である。新開発されたスーパーFXチップを搭載、ポリゴンによる小宇宙が創造されたのだ。シューティングゲームの歴史が変わる!

⬆圧巻の宇宙ステージ。閉鎖された空間と、宇宙の無限の広がりがうまく融合している。ここでは、どんな戦いが待ち受けているのだろう

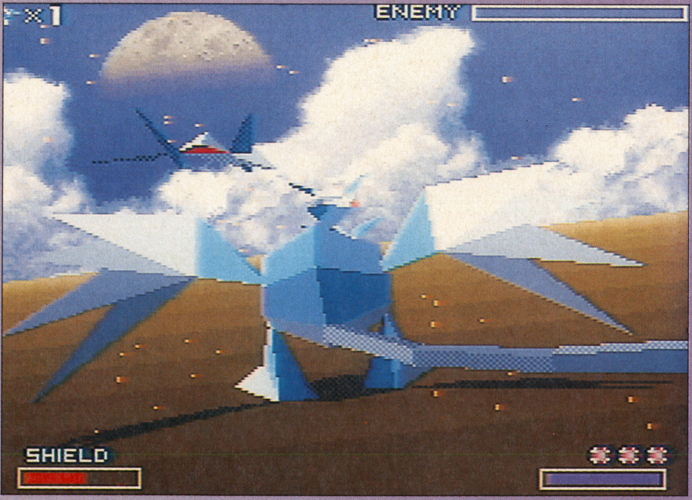
銀河をその手に!

画面を見てほしい。これまでの３Ｄシューティングゲームとは、一線を画する画面なのが感じられるだろう。登場するキャラクターの大半は、平面によって構成されている。従来のものと比べて、リアリティがない――と感じる人もいるかもしれない。が、そうではないのだ。リアリティを突き詰めるのならば、むしろこの手法のほうが、優れているのである。ポリゴンを使用することにより、ひとつの物体をあらゆる角度から画面上で表現することができる。しかも、滑らかに。デッサンの狂った絵は存在しないのだ。実物をその目で見たかのように、画面上に表現される。リアリティ、そしてシューティングゲームのスリルがプラスされたものが、『スターフォックス』だ。



➡登場するキャラクターは、すべてポリゴンによって表現。様々な攻撃を繰り出してくるのだ

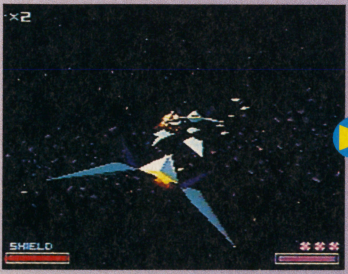
今回は、ゲームとしての本作の魅力とともに、ポリゴンなる技術とは何か、そして『スターフォックス』にも、もちろん使用されているスーパーＦＸチップ等の解説を中心に構成していこう。新たな世代への進化は、いま、静かにはじまるのだ。



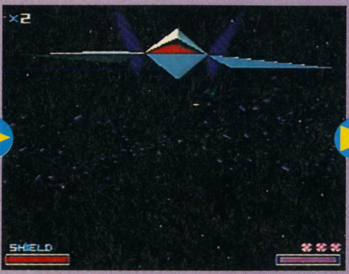
⬆まるでキングギドラだ! 機械ばかりでなく、このような生物もゲーム中には登場するんだ

ゲーム中の視点変更が可能! 映画的手法で表現される未知の世界

右の３枚の写真は、ゲーム中にプレイヤーが選択できる３つの視点。これらの視点の切り替えも、実にうまく表現されている。左の写真、ノーマルより、次のニアーモードへ切り替えると、ググっと自機が手前によってくる。さらに、次のコクピットモードへと変更すると、視点は除々に機体の中へと移動していくのだ。ポリゴンなる技術を使うと、こんな画像処理もできるのだ。



⬆通常画面。普段は、自機のやや後ろからの視点で、ゲームは進行していく。とても見やすい



⬆ニアーとよばれる視点。自機の真後ろからの視点だ。自機が近すぎるので、画面が見づらい

⬆コクピットからの視点がこれ。操縦席からなので、当然、自機の姿は見えない。かっこいい

©1993 NINTENDO

緊急司令！星間戦争ははじまっている！

シューティングゲームとしての『スターフォックス』は、いったい、どんなゲームなのだろう。それをここでは紹介していく。ゲーム中の随所に入る演出効果は、映画「スターウォーズ」を思い出させる。

ゲームとしての『スターフォックス』

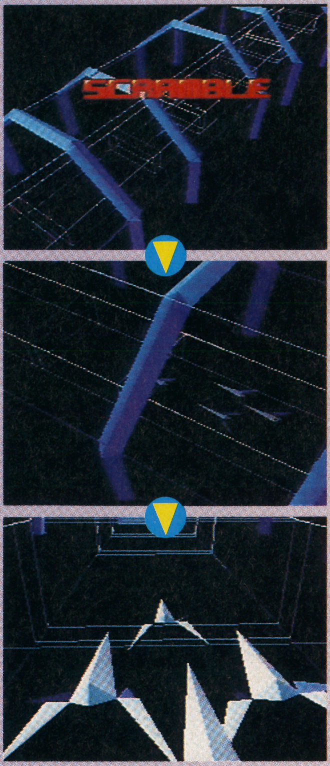
『スターフォックス』は３Ｄシューティングゲーム。プレイヤーは３つのレベルからひとつを選び、そこに用意された、いくつかのステージを戦っていくのだ。ゲーム中、プレイヤーの分身となるのは、小型戦闘機。これを操って、各ステージをクリア、最終目的を達成することを目指すのだ。

各ステージの最後には、必ずボスキャラクターが存在し、行く手を阻んでいる。巨大で、かつ強力な敵を攻略していく、手腕が試されるのだ。

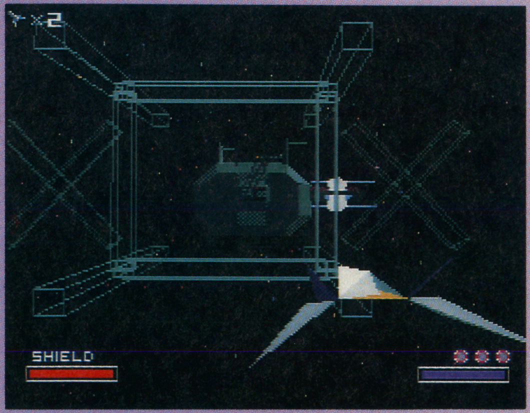
また、普通にプレイしているときに、勝手に視点が切り替わり、プレイヤーが操作することのできないシーンがある。これは、臨場感を高めるための演出。映画によく見られる手法を使用することによって、自分がどんな状況にあるのか、を即座に理解させてくれるのだ。この演出が、映画「スターウォーズ」をフラッシュバックさせる大きな要因なのである。

難易度は幅広く設定されているので、誰でも遊べるよ。

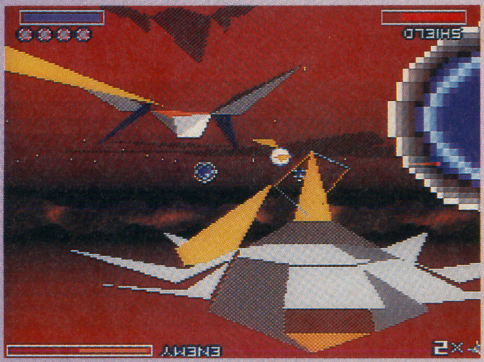
⬆ステージ及びレベルセレクト画面。これが全ステージだ。左上にあるブラックホールには、どうやって行くのかな？



⬆ゲームスタート直後のデモ。このような演出画面が、ゲーム中の随所に入る。見逃すな！



➡大量の鉄骨が浮遊する空間。すべての鉄骨を回避しろ！



⬆コマのようなボスキャラクター。支点となっている部分からは、レーザーを撃ち出してくる手ごわいヤツ。しっかりと画面の動きを見ておかないと、あっというまにやられてしまう。キミはついてこれるか

イメージ広告は必見

任天堂作品の広告は、毎回、意表をつくような趣向が凝らしてあり、話題には事欠かない。そして、ゲームの広告でありながら、一環して主であるはずのゲーム画面を登場させない、共通点がある。

今回の『スターフォックス』も、当然のことながら広告が打たれてるのだが、上記のポリシーに沿ったものであるのに、気が付いた人もいるだろう。広告で使用されるフィギュアの写真を載せておくね。

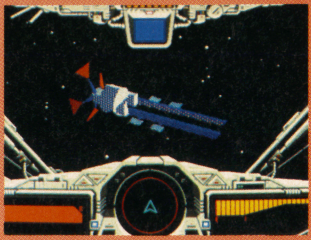
このフィギュアは、ゲーム中に登場する人物（？）をモデルとして造られたもの。キツネをモチーフとしたものが、プレイヤーであり、主人公のフォックスだ。

ゲーム画面のないゲーム広告が成立するのも、それだけユーザーの信頼度が高いということだよね。

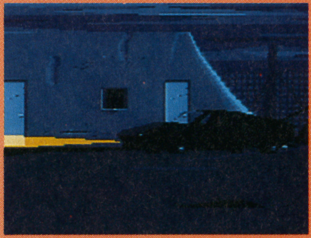
⬆広告用に制作されたフィギュア。狐のような容姿をしたのが、主人公のフォックスだ。よくできているね

ポリゴンを使った作品

ポリゴンを使用した作品は、すでにいくつかのタイトルが発売されている。それらの中から代表的なものを、コンシューマ、パソコンを問わず集めてみた。ポリゴンの可能性への探求は、以前から行われていたのがわかるはず。Ｘ68Ｋ版『スターウォーズ』は、ポリゴンではないが、本作と共通する部分があるので、あえて掲載した。

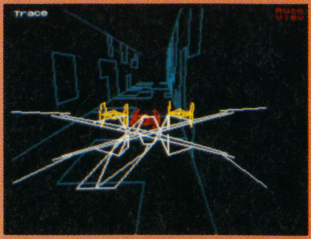


⬆スタークルーザーII　アルシスソフト　ＰＣ－98の期待作。ポリゴン宇宙で壮大なスペースウォーが展開される。人気作の続編



⬆アウターワールド　ビクター音産　パズル・アドベンチャー。数々の演出は必見。平面的な画面に見えてしまうのが欠点か

⬆ハードドライビン　テンゲン　ドライブゲーム。ミスしたときの様子を別視点から見せてくれるのが、とてもユニーク



⬆スターウォーズ　ビクター音産　スターウォーズを、もっとも忠実に、もっともゲーム性の高い作品として制作。すごい！

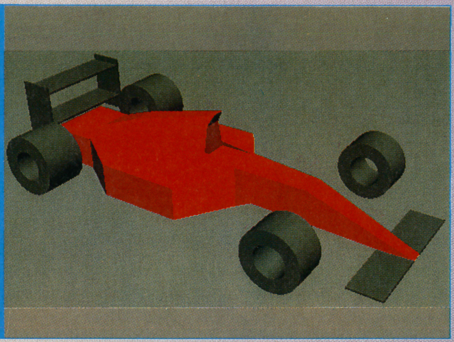
©1992 Arsys Software Inc. ©INTERPLAY PRODUCTION INC.／DELPHINE SOFTWARE／VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC. ©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. ®Lucas film Ltd. Used under authorization. ©1991 Lucas Arts Entertainment Company. ©M. N. M Software

数々の映像技術の生み出す世界

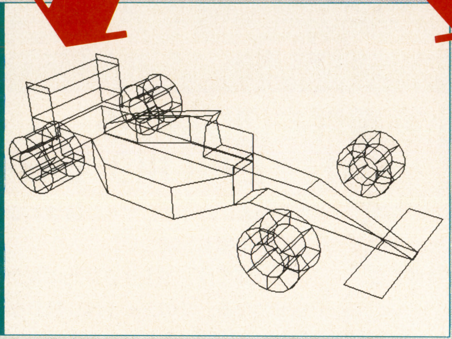
『スターフォックス』は、ポリゴンと呼ばれるグラフィック表現方法を使用している。このポリゴンとは、どんなものなのか。その他、いくつか存在する表現技術を紹介する。

➡元となったF1マシン。これを、それぞれの表現技術によって再現してもらった。違いがわかる?

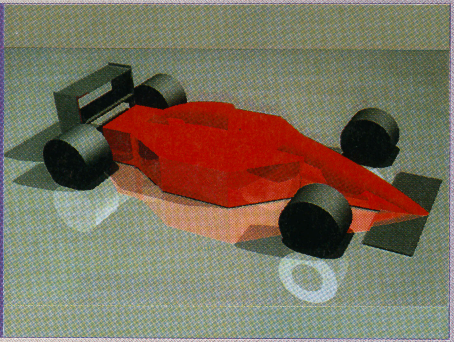
ポリゴン



ワイヤーフレーム



レイトレーシング



平面によって構成

多角形によって、物体を構成する。表現されたグラフィックは、平面を基本としたものとなる。表現する物体の３Ｄデータを作製する必要があるため、同一物体を、まったく違う角度から見たものを、容易に作製することが可能。物体を表現するために使用する面の枚数は、理論上では、無限。ただし枚数が多くなれば、それだけ処理速度は遅くなる。大量の枚数を使用すれば、球体も表現できる。

色で表現する技法

レイトレーシングとは、色によって物体を表現する技法だ。表現した物体を定義し、その物体に、どちらの方向から光が当たっているのかを、設定する。これによって、実物と同じように、光の照り返しと陰影の処理が行われるのだ。この処理を行うために、長時間の計算を有する。リアルタイムで処理するのは、現在のコンピュータでは無理。最先端では、複数の光源設定が可能となっている。

“線”で構成されるシンプルな物体美

ポリゴンに近い技術。ポリゴンが平面を使用して表現したのに対し、こちらは線画によって現す。これも、物体の３Ｄデータを入力する必要があるため、拡大縮小、視点変更しても、実際に目で見たときと、同じ映像を得ることができる。ポリゴンよりも軽い処理ですむのが特徴。ポリゴンと違い、陰影処理が難しいのが欠点。

フラクタル理論を応用したCG立体表現

フラクタル理論を応用したＣＧでは、例えば山を表現する場合、そのおおまかな全体のラインを基本としてどんどん縮小された“似た形”をはめこむことで山の全体的な特徴を失わずに複雑でよりリアルな山を描くことが可能になる。山を拡大するとき、ＳＦＣの持っている拡大機能等では山の形のデータは限られたものだから、近づくに従い粗くなってしまう所を、さっき説明したフラクタルの自己相似性を使って形の再生をしていけば山全体のラインと同じ細かさのレベルの映像を繰り返し再現するのが可能な訳。

➡衝撃のビジュアルで話題となった『フラクタルエンジン』。いま、注目を集めている技術である

©1991 PSYGNOSIS LIMITED

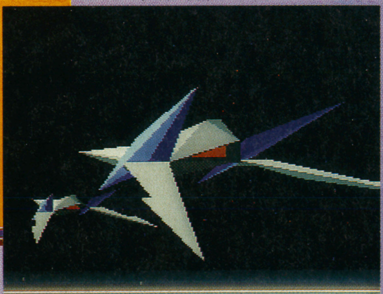
何が可能となるのか？　スーパーFXチップ登場

『スターフォックス』のカートリッジには、スーパーＦＸチップと呼ばれるコ・プロセッサが搭載されている。このチップは、『スターフォックス』ではじめてのお目見えとなるのだが、どのような機能を持ち、搭載することで、どんな夢が実現できるのだろうか。

まず、スーパーファミコンのＣＰＵの支援。これまでシューティングゲーム等に見られた処理速度の低下や、シミュレーションゲームでの、コンピュータの長時間の思考が、このチップを搭載することによって、解消されるのだ。ＦＸチップとＳＦＣのＣＰＵが、並列に命令を処理していくのだ。

さらにグラフィック機能の拡張も行われている。多角形の面を組み合わせた物体を３Ｄとして表現するポリゴン処理、このために必要な演算処理を従来よりも高速に行えるようになった。スプライトの拡大・縮小も行えるようになり、最大表示数も増加された。

➡ひとつの物体をあらゆる角度から見る。ポリゴン処理だからこそ、リアルに感じる



⬅ＦＸチップを搭載することで、ポリゴン処理による表現が従来よりもやりやすくなった

きらめく星は何を訴えるのか

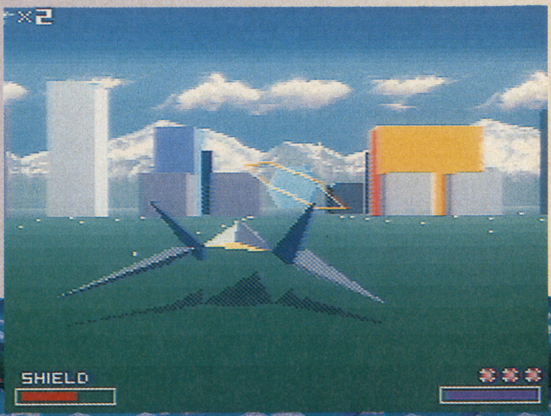
LEVEL1 STAGE1 敵の攻撃から母星を守りぬけ！ CORNERIA THE BASE

ステージ１は、いわば練習面。障害物や敵キャラも少なく、難易度の低いものとなっている。この面でじっくりと、実戦での操作感覚を養っておこう。地上に設置されたビルの上空を飛ぶことだってできるぞ。

操作に自信がついたならば、ちょっと高度なフライトを楽しむこともできる。地上に設置されたアーチの下をくぐったり、ビルの側面すれすれを飛んだりしてみるのもいい。

ロボット等を破壊したあとの残骸に当たらないように、プレイしていくのが、コツ。

レベル２、３では、多少、面構成が異なる。



⬅青空が美しい惑星戦。敵の攻撃も激しくなく、いわゆる練習面といった内容だ

➡小惑星が無数に漂う、宇宙空間が舞台となる。縦横無尽に動く敵キャラクターは、美しく華麗だ。宇宙戦の基礎をここで学ぶことに

LEVEL1 STAGE2 迫りくる小惑星群を切り抜けろ ASTEROID BELT

舞台は宇宙へ。アステロイドとなる。浮遊している小惑星は、もちろん、避けていかなくてはならない。赤い小惑星以外は破壊することはできないので注意してね。

見所は、ムカデのような敵キャラ。コイツが登場したら、わざと破壊しないで、ぎりぎりまで引き寄せてみよう。とても巨大なものであるのが、わかるはずだ。破壊すると破片が飛び散る様も、美しい。

宇宙の面では、視点が自動的にコクピットモードになる。このモードは、馴れないとちょっとやりづらい。最初のうちは、通常の視点に切り替えて、プレイするといいだろう。コクピットのほうが、スリルはあるけどね。

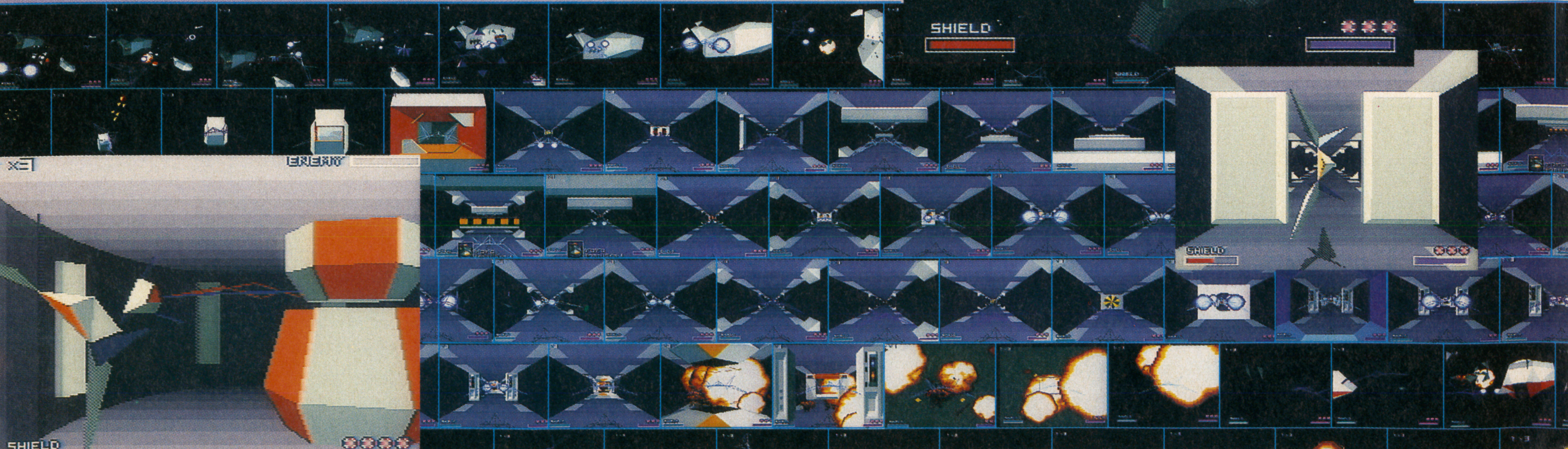
LEVEL1 STAGE3 巨大戦艦出現！ 対艦隊戦の行方は… SPACE ARMADA

中盤の山場ともいえるステージだ。巨大な戦艦が、これでもかというほどに登場する。さらに戦艦内部にまでも、舞台は広がる。無限の空間と、閉鎖された空間の２つの世界を肌で感じることができるのだ。

このステージは、すべてが見所。登場する戦艦を破壊したり、内部へ突入する瞬間などは、ぞくぞくしてしまう。閉鎖された空間での戦いは、まさに映画そのものだ。

戦艦内部では、左右の壁から突出したパイプや、ハッチが行く手を阻む。減速と加速をうまく使い分けて、ぬけていこう。ボスキャラ直前の、通廊を移動するシーンは、うまい演出方法のひとつといえるだろう。

⬅巨大戦艦登場！ 宇宙での対戦艦戦、戦艦内部への突入と、数々の演出が用意されている。宇宙空間でのレーザー弾が、美しい



—レベル1全公開

レベル1の全ステージを紹介していこう。ステージ中のクライマックスシーンは、連続写真として掲載。滑らかな動きと、戦いの緊迫感を目と創造力で感じ取ってくれ。

➡アンドルフの軍事施設となってしまったメテオ。ここを突破せねば、ベノムへはたどり着けない

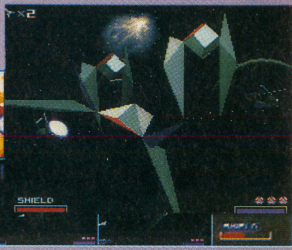
LEVEL1 STAGE4 惑星戦へ—レベル1中盤の山場である METEOR

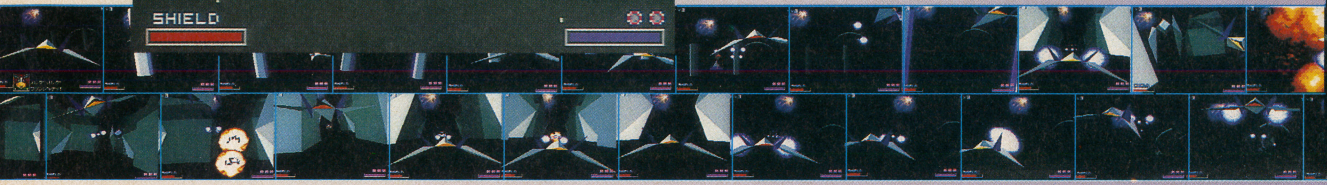
アンドルフ軍の軍事施設と改造された人口惑星。ステージ4の舞台は、ここだ。そびえ立つ断崖の陰から現れる敵キャラもいて、レベル1の中間地点にふさわしい難易度となっている。気持ちをしっかりと引き締めないと、思わぬ敗退を強いられてしまうことだろう。

ステージ1以来の惑星戦であるため、宇宙戦に馴れてしまった人にとっては、少々プレイしづらいかもしれない。地面すれすれで、機体を傾けると、地上に激突してしまうのに注意してプレイしよう。

ボスキャラクターは、ダンシング・インセクター。トリッキーな動きに惑わされていると、痛い目にあってしまうぞ。

暗いステージなので少々、見づらいかも。





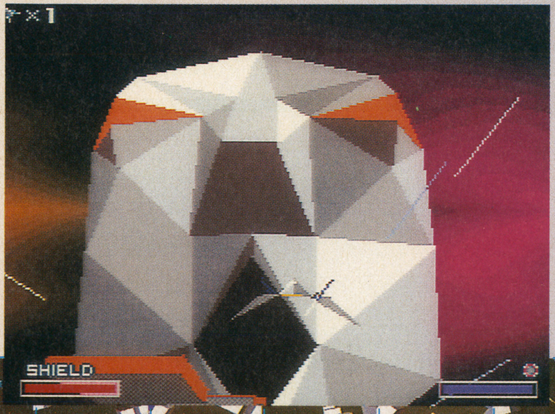
LEVEL1 STAGE5 敵本星へ—ファイナルゴールは目前だ VENOM

いよいよ、アンドルフの待ち受けるベノム星へ。さすがに敵の本拠地だけあり、惑星への侵入を阻もうと、敵編隊が攻撃を仕掛けてくる。ステージ最後に登場するファントロンを倒して、惑星へ降下できるようにしよう。

ほぼすべての敵キャラクターは、画面下に見える敵本星より、出現する。ワープするヤツあり、レーザーを乱射するヤツありと、これでもかというほどの攻撃だ。これまでに培ってきたテクニックのすべてを使い、この防衛線を突破してしまおう。

ステージボスのファントロンを倒したら、次はいよいよ、最終面。ここが最後のステージだと思った人も、いるんじゃないかな？

⬅いよいよ敵本星の重力圏内へ。敵キャラクターたちは、惑星から次々と姿を現してくる



➡コイツが敵の首領アンドルフだ！しかし、これは超能力を使用した仮の姿でしかないのだ…

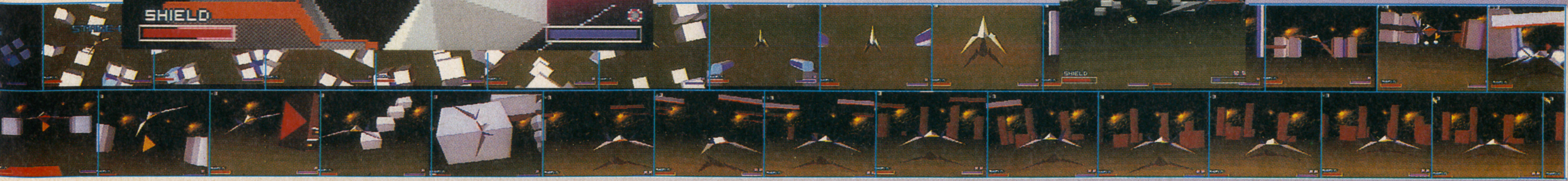
LEVEL1 STAGE6 アンドルフとの決戦の時はきたり FINAL STAGE

ベノム星での惑星戦となる。上下左右から出現する鉄骨が、プレイヤーを邪魔することもある。ものによっては、破壊できるものもあるので、なんとか回避してみよう。

最終面と銘打たれているだけあり、ステージ全体が、見所となっている。レベル1で、これほどなのだから、残されたレベル2、3などは、どんなものなのかな。最終面の緊張と、次のレベルへの期待を煽ってくれる面だ。

なお、このステージにかぎり、中ボスが存在する。ステージ5のボスであったファントロンが、新たな攻撃でキミを苦しめることになるだろう。コイツを倒せば、いよいよ大ボス・アンドルフとの決戦となるのだ！

感動のエンディングは、ぜひ見てほしいな。



METAL MAX 2

■SFC■データイースト■3月発売予定■¥9,500

ついに完成版が編集部に届いた。そこで今回は、物語序盤に役立つ知識を紹介するぞ

文・佐久間亮介

新米ハンターのための賢いプレイ法！

ハンターオフィスを活用せよ

荒廃した世界で、新米ハンターが唯一、頼ることのできるのは〝金〟である。いくら自分の力が頼りのないものでも、金さえあれば、強力な武器によって力さえもが補えるのだ。とはいっても、ゲーム序盤の主人公の持ち金は、たかが知れている。自分自身も非力。これでは、お金を稼ぐことも難しい。

そこで、登場するのがハンターオフィス。ここで売り出されているモンスターたちをハンティングすれば、大金が手に入るのだ。指名手配犯とされているモンスターを倒しにいくのも、ひとつの手ではあるが、今週のターゲットと指定されているザコモンスターを専門に退治していくほうが、安全に金は稼げるのだ。

⬆ハンターオフィスには、必ず顔を出そう。今週のターゲットモンスターは、いいお金になる

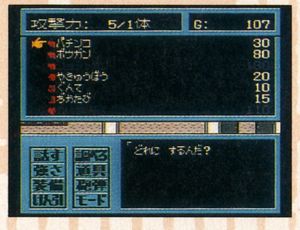
⬆ハンターオフィスで会える、謎の2人。いったいコイツらは、何者？　何を見ているのかな

優先させて買うべきものがある

十分なお金を手にいれたならば、荒野で生き残るために必要な道具を購入していこう。ここで、問題となってくるのが、自分自身に装備するための人間用のものを購入するか、それとも戦車をパワーアップさせるための装備を買うか、だ。

確実に生き残りたいのならば、はじめに戦車用の武器を買っておくことをおすすめる。そして、次に人間用の防具

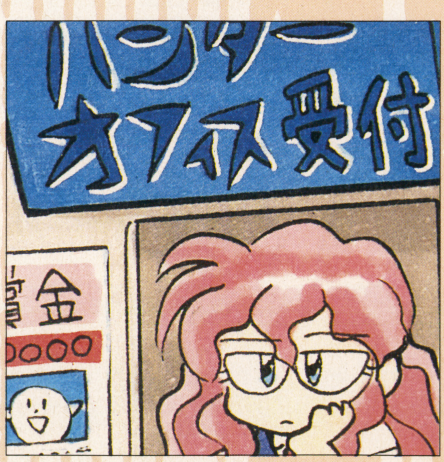
➡戦車装備屋。まずは、戦車の武器を買っていこうね



⬅人間用の装備も忘れずに、強化しないと、あとで苦労するよ

といった具合いだ。基本としては、戦車は武器から、人間は防具から購入していくのが賢い。戦車は壊れても修理することができるが、人間の場合は、そうはいかないのが現実なのだから。

また、金に余裕があるのならば、道具としては回復カプセル等の薬を、多めに買っておいたほうがいい。これらの回復アイテムは、いざというときに頼りになる物のひとつなんだよ。



➡ハンターオフィスはこんな感じ。ハンターが少ないのか、目的を達成する者が少ないのか。受付の女の子もヒマそうだ

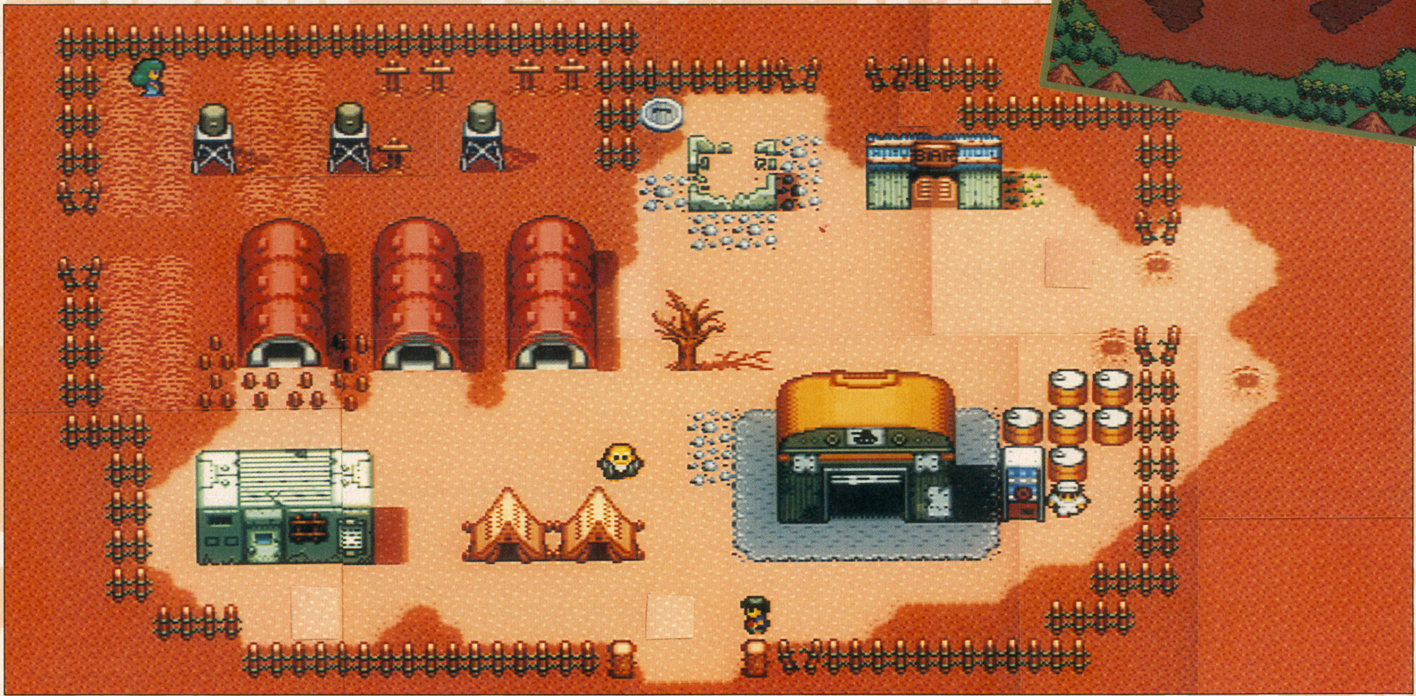
●『メタルマックス2』を復習する

『メタルマックス2』が、どんなゲームなのか、知らない人へ。本作は、ファミコンにおいて画期的なシステムを搭載して、世に発表されたＲＰＧの続編だ。プレイヤーが物語に縛られることなく、自由にゲームをプレイできるのが、本作の最大の特徴といえる。

プレイヤーが物語に縛られないとは、ゲーム中に強制的な目的がないことを意味する。ゲーム中の目的は、プレイヤー自身が、自分で決めることなのだ。荒廃した世界で、モンスター狩りを職業とする、一流のハンターになるのもいい。ゲーム序盤に殺されてしまう、女ソルジャー・マリアの復讐を遂げるのもいい。目的は自分で決め、それを達成するまでの過程が物語となる。これが『メタルマックス2』だ。

戦車なる要素が盛り込まれているのも、特徴。ゲーム中にプレイヤーは、8台もの戦車を入手することができる。これらは、各部分毎にチューンナップすることができ、入手したときよりも、はるかに強力な戦車へと進化させられる。

母をなくした思い出の町並み マドの町



ハンターとしての準備を整える

マドの町は、物語序盤の核となる場所だ。ゲームがスタートする地がここであり、その後は何回も訪れることになるだろう。

近未来の世界の町らしく、地下には転送装置なるものがある。これは、ある場所から、他の場所へと一瞬で移動することのできる便利な装置。が、スタート直後では、この装置を使用することはできない。移動できるのは自分が訪れたことのある場所のみだからだ。

町の東には、広大な砂漠が広がっている。ここには、指名手配犯のスナザメが潜んでいるぞ。砂の中からサメのヒレが見えたら、要注意！　それなりの力を持っていないと、あっというまに殺されてしまうのだ。自信がないのならば、このヒレには近寄らないようにしたほうがいいだろう。

⬅主人公は、瀕死のところを、助けられる。ゲームスタート！

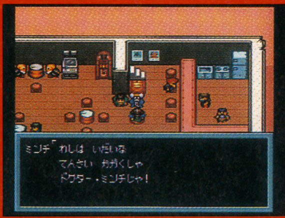
砂漠より北に進むとエルニニョの町が見えてくる。が、最初のうちは、なるべくならばマドの町周辺で、地道に戦っているほうが、安全だということを、忘れずにね。

マドの西には、一件の家がある。ここから先へ、どうやっても進むことはできないのだ。残念。

➡最初の戦車はここで入手することができる

●死体研究学の館へようこそ

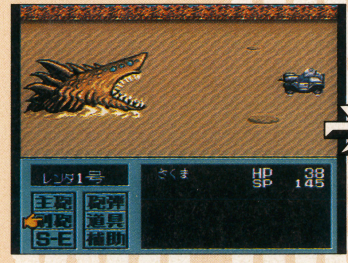
マドの町には、死体に再び生命を吹き込むことに魅入られた男、Dr.ミンチがいる。物語の展開によって、彼は次第にサクセスの階段を登っていくのだ。試しに、一度死んでみてごらん。ほら…。



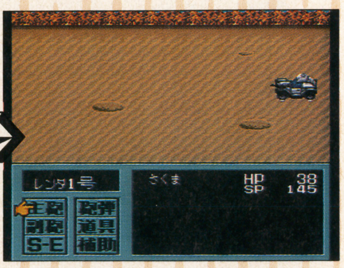
⬅ミンチの研究所は除々に、立派なものになっていくんだ！

スナザメとの上手な戦いかた？

マドの町から東にある砂漠には、指名手配犯のスナザメがいる。コイツは戦闘中に、砂の中に潜って、こちらの攻撃をかわしてしまうことがある。が、潜ってしまった次のターンは、再び姿を現す確率が高い。つまり、姿が見えているときよりも、攻撃が当りやすいのだ。こんなときは主砲で攻撃。砂中より姿を現したスナザメに、主砲が命中するぞ。これ以外のときは、副砲を主体にして戦おう。



⬆スナザメが姿を現しているときは、弾数制限のない副砲で攻撃していくのが、一番いい



⬆砂の中に潜ったらチャンス。主砲を撃ってみよう。外に出てきたスナザメにヒットする

©1993 CREA-TECH/DATA EAST CORP.

悪により支配され 混沌の中にある地 エルニニョの町

メンドーザに支配された町

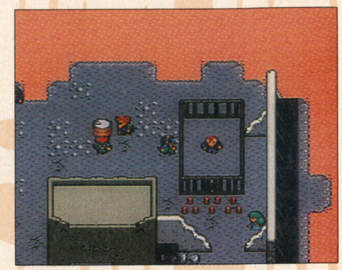
エルニニョの町は、悪の軍団グラップラーの手先である、メンドーザによって支配されている。町では、そのグラップラーに刃向かったことによって、サムという少年が、捕らわれの身となってしまっている。もちろん、助けることもできるが、それは、もう少し後になってからだ。憶えておこう。

エルニニョの町の地下にも、マドの町同様に、転送装置がある。が、町の人々は転送事故を怖がり、スイッチを切ってしまったという。プレイヤーが利用することを考えて、スイッチをONにしておくのを、忘れずに。

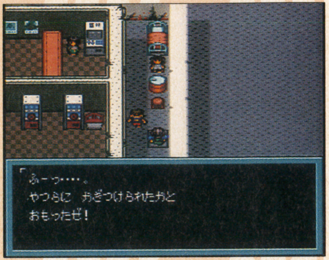
この町から、建物の作りがやや複雑なものとなってくる。普通に歩いていたのでは、行くことのできない場所も、出てくる。ドラム管等の怪しそうなところは、ひとつずつ調べていこう。必ず、道が隠されているぞ。

各種の店も、立ち寄っておきたい。マドの町では手に入らない、強力な武器、防具が売っているのだ。ここで装備を整えておけば、砂漠にいるスナザメも、楽に倒すことができるようになる。お金に余裕を持たせておこう。

↑指名手配犯ピチピチブラザーズ。あれ、ひょっとしてコイツらは、あそこにいた…



↑グラップラー軍団に刃向かい、捕らわれの身となってしまったサム。助けるには……

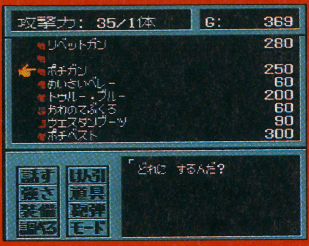


↑ここへは、町のどこかに隠された秘密の入口を使わないと、行けないんだ。見つかるかな？

●ポチベストって何だ？

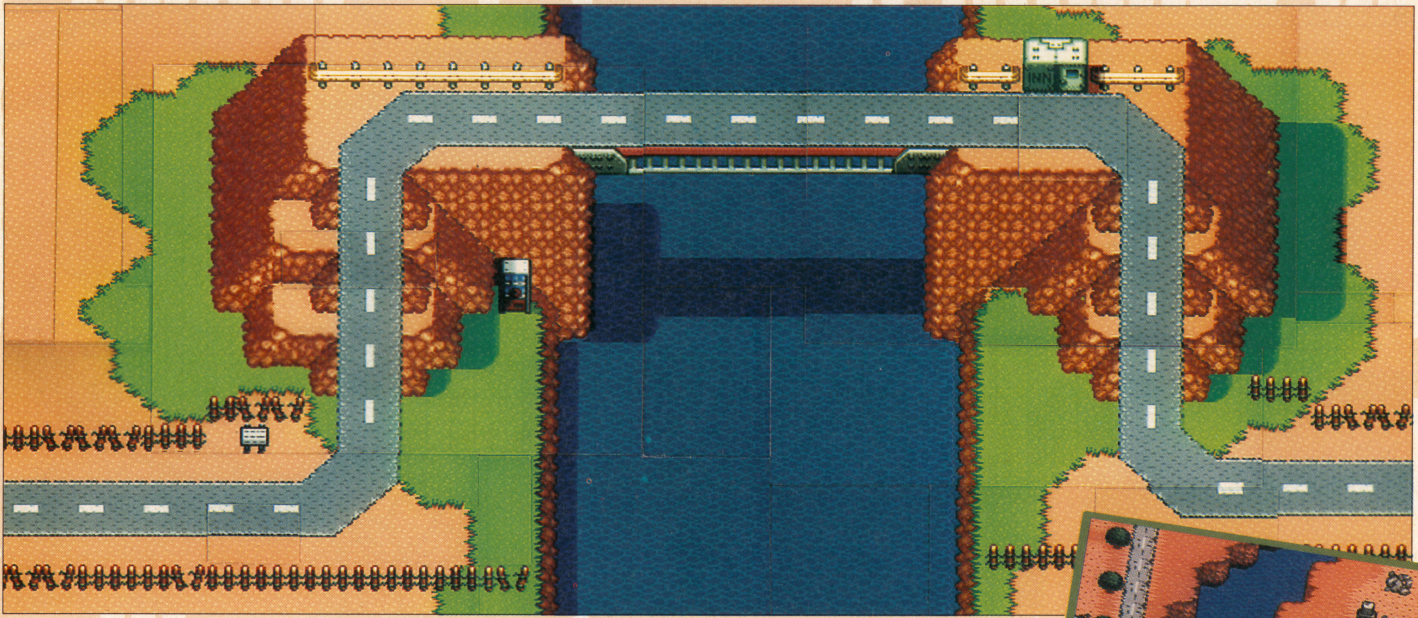
エルニニョにある人間用装備を売る店を、覗いてみたかな？ ここでは、マドの町では見ることのできなかった、不思議な物を売っているのが。その名も〝ポチガン〟と〝ポチベスト〟。名前から判断すると、武器と防具のようだけれども、主人公が装備することはできないアイテムなのだ。

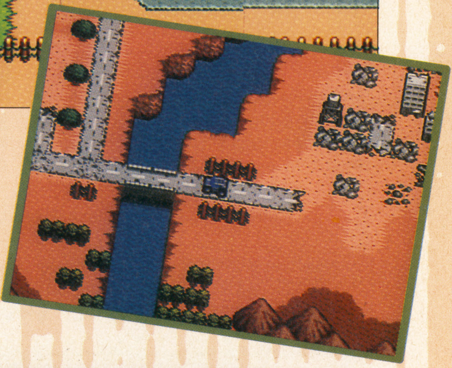
この２つのアイテムは、もう少し先で仲間にすることのできる、犬用のもの。犬がいなくては、意味のないものなのだ。犬の強さは、戦車にも匹敵する。仲間が増えれば、それだけお金もかかるが、それだけの価値はある。楽しみにしていてね。



↑人間装備屋で売っている、ポチガン、ポチベスト。これは犬しか装備できないんだ

川を越える巨大な橋 ここにもグラップラーが！ ベイブリッジ





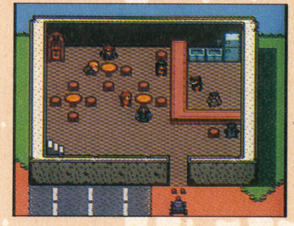
ベイブリッジを越えて舞台はさらに広がる

エルニニョから西へ。そこにはベイブリッジと呼ばれる、巨大な橋がある。この橋を渡れば、世界は広大な姿を、プレイヤーに見せることになるのだ。

が、ここにもグラップラー軍団の手が伸びている。なんと、検問を引き、橋を封鎖してしまっているのだ。コイツらを倒さない限り、ベイブリッジのむこうへと、行くことはできない。

橋のそばには、酒場がある。橋が渡れないために、旅を中断させられてしまった人々が集う場となっているぞ。宿屋もあるので、グラップラーに戦いを挑もうとするならば、ぜひ休息しておきたいところだ。

橋の向こう岸には、自動販売機が設置されている。お金に余裕があるのならば、買物をしてみよう。



⬅酒場もある。ここで体力を回復させてから、戦いに行こう

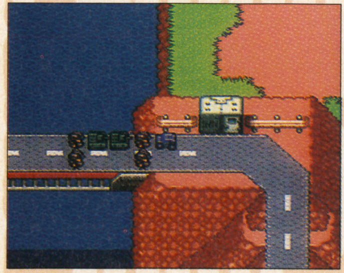
橋を封鎖しているグラップラー軍団の構成は、グラップラー×2、グラップルタンク×2。グラップラーは比較的弱いので、こちらを先に倒してしまおう。グラップルタンクには、主砲で攻撃していけば、勝つことができる。

戦闘に勝利すると、小さなイベントが発生。なんと、女ソルジャー・マリアの仇である、テッドブロイラーが登場するのだ。このイベントによって、彼の残虐性を知ることになるはず。

ベイブリッジを越えると、これまで以上に、自由になってくる。とはいえ、まだまだ完全に自由になるわけではないのだけれども。ゲームの中盤以降は、自由度が尊重された作りとなっている。それからが本番だ。その後の展開については、下に少し書いておいたので楽しみにしていてね。

まずは、ベイブリッジ攻略を目標にしてゲームを進めよう。ここがクリアできなきゃ、一流のハンターには、なれないぞ。

⬅マリアの仇テッドブロイラーが、こんな所に！



⬆グラップラー軍団により、ビッグブリッジは閉鎖されてしまっている。彼らを倒さないことには、橋の向こうにはいけないのだ

⬆グラップルタンクには、戦車の主砲で攻撃していこう。グラップラーには、副砲で十分なのだ。グラップラーから倒していくといい

●気になる今後の展開は…

ベイブリッジを越えると、移動できる範囲も、わずかながらに広くなる。登場する町も、特徴のあるものばかり。例えば、犬ばかりが住む町。そう、ここで犬を仲間にすることができるのだ。しかし、仲間にする犬を、間違えてしまうと…。犬選びは、慎重に行うこと。

さらに、新幹線の中に造られた町も登場する。女ソルジャー・マリアの故郷だ。マリアの過去を聞くこともでき、彼女の復讐を誓ったプレイヤーならば、涙を流してしまうはず。ぜひとも立ち寄ってほしい。また、船もいよいよ登場する。操作することはできないんだけれど、ね。

破壊された戦車へのベストな対応法！

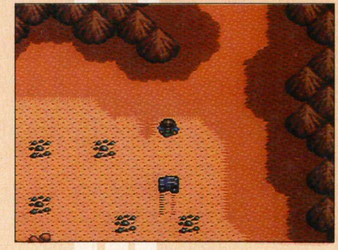
戦車を使うのならば必ずアレを持っていけ！

戦車を使用するのならば、持っていなければいけないアイテムがある。

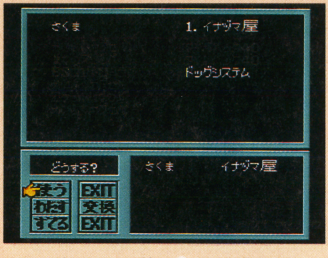
それが、ドッグシステムである。

戦車が旅の途中に大破してしまうと、移動することができなくなってしまう。当然、修理するためには、町へ運ばなくてはならない。が、大破した戦車を運ぶには、別の戦車に牽引してもらう必要があるのだ。戦車が1台しかない、ゲーム序盤では、牽引するために、町で戦車をレンタルする必要がある。大破した場所より徒歩で町へ戻り、戦車を借りて戻ってきて、さらに牽引して町へ行かなくてはならないのだ。こんなときにドッグシステムが役に立つ。使用すれば、大破した戦車ごと、町の近くまで転送することができるのだ。

あとは、町から戦車をレンタルしてきて、牽引するだけ。同じ作業でも、町に近いので、とても楽になる。



⬆戦車が自走不能になったからといって、徒歩で町へ帰るのは間違い。これでは、手間と時間ばかりかかって、効率的ではないのだ



⬆ドッグシステムを持っていれば、戦車ごと、町の近くまで帰ることができる。あとは、他の戦車で、牽引して町へ運んでやればいい

⬆戦車を1台しか持っていないのならば、牽引用として、レンタルタンクを使用するのだ

宮岡さんに聞く！「欲張りな五つの質問」

QUESTION 1

行動、外見ともに残忍極まるデッドブロイラー。彼の正体は一体？

ANSWER

彼はバイアス・クラップラーと呼ばれる悪の軍団をたばねる「四天王」のひとりであり、最強最悪の敵となるでしょう。

QUESTION 2

女ソルジャー・マリアは「不死身の女」という通り名よろしく、劇中でズバリ生き返るのでは！

ANSWER

はっきり言って、復活する事はありません。『メタル』の世界には慈悲深い神様はいないのです。

QUESTION 3

前作ではゲーム開始直後でも（！）エンディングが見れましたが、今回は？

ANSWER

マドの町にいるカルという男の子に話かけてみてください。そうすると？

QUESTION 4

「ひよっこ」から始まる通り名は最終的にどんなものになるのでしょうか？

ANSWER

最後の通り名はコレ、と決まっているわけではありません。イベントで変化することもあれば主人公の強さや行為の積み重ねで変化することもあります。

QUESTION 5

出るであろう『3』のお話を。

ANSWER

完成の域に近づいたDQやFFに比べて『メタル』はまだまだ発展途上のゲームなんで、御意見を寄せて欲しいですね。

宮岡 寛

山口県防府市出身　1958年7月4日生まれ。『DQ』シナリオアシスタントを経て、ゲームデザイナーに。『メタルマックス』(FC) がデビュー作。

TV GAME MAGAZINE
●ヒッポン スーパー
HIPPON SUPER!

早春RPG大全

聖剣伝説2 ……… 70
え？ 主人公の2人は結ばれるぅ!? 大胆な予想とパーティプレイの解析は必見なのだ

ファイナルファンタジーV ……… 74
エンディングを見た人も楽しめる、お徳なリプレイガイド。早解きバカ解きも募集するぞ!!

CG、3Dの限界技術に迫る！
スターフォックス ……… 6
今回は、レベル1からレベル6までのステージ紹介。ポリゴン技術を駆使した、このゲーム！ 発売が待てない!!

3月発売予定、¥9800が君を待つ！
メタルマックス2 ……… 12
宮岡寛氏に大胆な「発売直前なのにエンディングへの10の質問」！ 物語の秘密に触れるぞ!!

GTV渡辺浩弐氏がレポート！
CESレポート ……… 2
アメリカはネバダ州ラスベガスの空の下より、レポート。最新情報満載なのだ！

TVゲームヒットチャート ……… 18
NEWS FILE ……… 22
TVゲームブロードウェイ ……… 25
スーパーテク道場『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』 ……… 128

SFC ファイナルファンタジーV ……… 42
SFC ポピュラス2 ……… 43
FC 悪魔城ドラキュラ ……… 44
MD ふしぎなマジックボックス ……… 45
MD ベアナックル2 ……… 46

ユーザーズアイ ……… 47
FREE TALK rimix ……… 54
HIP ON！ ……… 148
中古ソフト情報局 ……… 140
NEW SOFT STREET ……… 152

●バラエティ
格闘連合 ……… 62
バグボーイクラブスーパー ……… 122
ドラクエマスターズクラブ ……… 132
ファイナルファンタジーナイツ ……… 134
ジパング通信 ……… 136
クラブ邪教の館 ……… 137
ウィザードリィ友の会 ……… 138

●コラムランド
TVゲーム昔話 ……… 57
テクノの部屋／ホラーは踊る ……… 58
神話世界の旅人たち ……… 59
海外ゲーム雑誌の正しい読み方 ……… 59
風雲／SLG城！ ……… 60

●コミック
コミック・ウィザードリィII「風よ。龍に届いているか」 49
コミック・ウィザードリィ外伝第3部「復讐鬼の城」 ……… 120
コミック・クインティ ……… 146

次号HIPPON SUPER！の予告 ……… 144
プレゼントのお知らせ ……… 145
新作ソフトスケジュール ……… 157

ハード別ゲームリスト

●スーパーファミコン
ウォーリーを探せ！絵本の国の大冒険／EDO NO 牙(エド ノ キバ)／NBAプロバスケットボール／F1 GRAND PRIX part II／織田信長・覇王の軍団／喜国雅彦の雀闘士・銅鑼王／ゲゲゲの鬼太郎・復活！天魔大王／コズモギャング・ザ・パズル／XAK(サーク)／シムアント／スーパーキックボクシング／スーパーファミスタ／スーパーボンバーマン／スーパーワギャンランド／スターフォックス／聖剣伝説2／全日本プロレス・天舞スピリッツ／ドラえもん・のび太と妖精の国／バートの不思議な夢の大冒険／バイオメタル／バットマンリターンズ／バトルテック／ファイナルファンタジーV／プロフットボール'93／ブレス・オブ・ファイア／ポピュラス2／メタルマックス2／リーディングカンパニー／モノポリー

●ファミコン
悪魔城ドラキュラ／けろけろけろっぴの大冒険2／バイオミラクルぼくってウパ／バトルベースボール

●PCエンジン
ウィザードリィI・II／クレスト・オブ・ウルフ／幻想大陸オーレリア／ゴズミック・ファンタジー　ビジュアル集／コットン／スーパー麻雀大会／ダンジョン・エクスプローラーII／ヴァリス　ビジュアル集／バトルロードランナー／BURAI II／ポリスコレクション

●メガドライブ
アイラブミッキー&ドナルドふしぎなマジックボックス／ウルフチャイルド／F22インターセプター／G-LOC／邪神ドラクソス／ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦／デビルバスター／ニンジャウォーリアーズ／ベアナックル2／マジンサーガ

●ゲームギア
ウィンブルドン／レミングス

●ゲームボーイ
ONI3　黒の破壊神／スターウォーズ／高橋名人の冒険島III／バートのサバイバルキャンプ／バーニングペーパー

●NEO・GEO
戦国伝承2

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

家庭用全機種ディスカウントまで前人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／VOL.2のアンケートハガキより

SUPER FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	ー	↑	聖剣伝説 2	スクウェア	189
2	1	↓	ファイナルファンタジーV	スクウェア	168
3	9	↑	スターフォックス	任天堂	162
4	4	＝	MOTHER 2	任天堂	120
5	2	↓	ウィザードリィV	アスキー	105
6	3	↓	半熟英雄	スクウェア	102
7	7	＝	メタルマックス 2	データイースト	87
8	ー	↑	ドラゴンクエストI・II	エニックス	84
9	ー	↑	らんま½爆烈格闘編	メサイヤ	69
10	5	↓	伝説のオウガバトル	クエスト	66

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／VOL.2のアンケートハガキより

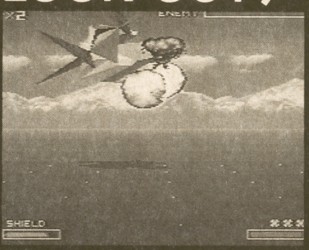
FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	ジャストブリード	エニックス	351
2	2	＝	ロックマン 5	カプコン	270
3	ー	↑	悪魔城ドラキュラ	コナミ	162
4	4	＝	ヨッシーのクッキー	任天堂	144
5	6	↑	ダークロード	データイースト	99
6	3	↓	ファミスタ'93	ナムコ	96
7	ー	↑	もえろツインビー	コナミ	75
8	ー	↑	星のカービィ	任天堂	72
9	7	↓	ダービースタリオン全国版	アスキー	51
10	5	↓	熱血格闘伝説	テクノスジャパン	48

スクウェア強し！

立て続けにヒット作、話題作をチャートに送り込むスクウェア。『ＦＦＶ』、『聖剣伝説２』で１、２位を独占するばかりか、６位にも『半熟英雄』が踏みとどまっています。もう、押しも押されぬ人気ナンバーワンのサードパーティーとして定着したといっていいでしょう。対するエニックスは、駒不足に悩みつつもリメイクの『ドラクエＩ・II』を着実にチャートに送り込み、底力を見せています。これらＲＰＧ大作に関して言えば、ユーザーの支えでメーカーが育ち、育ったメーカーがその恩恵をユーザーに還元している時期と言えるのかも知れません。

LOOK OUT！



↑任天堂自信の新作は、本格３Ｄシューティング。目の肥えたスタッフたちが、ビデオを見ただけで興奮するほどの大迫力。これで、家庭用ゲームの世界が変わる!?

一今号の注目ソフト一

注目の３Ｄシューティング『スターフォックス』は、ＣＤ－ＲＯＭでなくともこれくらいのことはできる！　という任天堂の主張が聞こえてきそうな、ハイパー・ゲーム。従来の家庭用ゲームの枠には収まりきらない、華麗な演出とリアルな３ＤＣＧに注目しましょう。期待の方も高まっているようで、圧倒的に強い人気ＲＰＧの間に挟まって、堂々の３位。任天堂のゲームはじわじわと売れることも多いから、発売後も上位を脅かす可能性もあります。

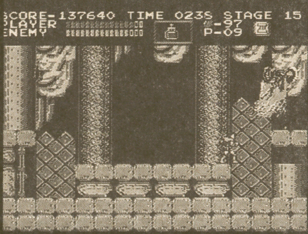
復刻版大健闘！

上位２作品は、今月も変動はありません。すでに両作品とも発売されているにもかかわらず、この人気とは、すごいですね。品切れになっているわけでもないので、お年玉がまだ残っている人は、近くのファミコンショップへどうぞ。

今月の注目株は、コナミのディスクカードソフトの復刻版でしょう。ディスクシステム用の作品として発売されていたものを、カートリッジとして復刻。ディスクシステムを持っていない人にとっては、うれしいかぎりですね。

任天堂の『星のカービィ』も、ランクインしてきました。春の期待作でしょう。

LOOK OUT！



↑ついにカートリッジで復刻される『悪魔城ドラキュラ』。この他にコナミからは、『もえろツインビー』、『バイオミラクルぼくってウパ』の復刻版も発売されます。期待

一今号の注目ソフト一

吸血鬼が、長い眠りより蘇ります。と、いっても新作ではありません。コナミの人気シリーズとなった『悪魔城ドラキュラ』。その原点が、カートリッジ作品として復刻されるのです。

ディスクシステム用ソフトとして以前に発売されていた『悪魔城ドラキュラ』は、多くのユーザーの心をつかみました。すでに世に登場してから、かなりの月日が経ちますが、楽しさに変化はありません。名作は、時が流れても名作に変わりはないのです。

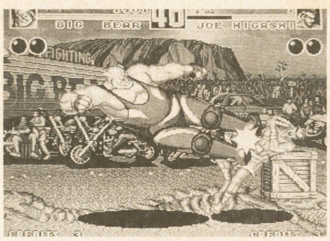
●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき１枚につき、１位に３点、２位に２点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

READER'S VOICE ～読者の声～

●現在ＮＥＯ・ＧＥＯの本体と『餓狼伝説２』の同時購入計画を進行中です。これでゲームセンターにあるゲームが自宅で楽しめるし、それによって不出来なゲームソフトを買ってしまうこともなくなるだろう。今後の100メガシリーズに期待集中。（北海道・森本浩司）

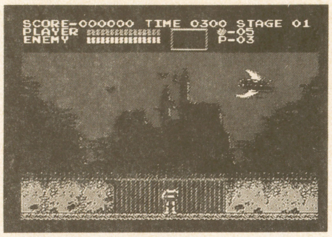
●コナミの名作ゲームのＲＯＭカセット化はコナミファンでなくとも大歓迎。個人的には『迷宮寺院ダババ』のＲＯＭ化を希望する。（山形県・林賀達志）

●最近クレーンゲームのぬいぐるみで、『ストリートファイターⅡ』のキャラクターが出回っていますが、私の使用キャラのガイルがありません。茨城は田舎なので出回っていないか、ただ単に作られていないのか気になる今日このごろです。ちなみに存在するのはバイソン・チュンリー・リュウ・本田・ブランカの５種類です。（茨城県・高溝嘉昭）



↑『餓狼伝説２』。「前作の反省を見事に生かしきった」良い例だと断言できよう。キャラ選択も前作とは違い、８人からのセレクトが可能になった。今後の課題は「緻密さ」だろう

↓『悪魔城ドラキュラ』『ぼくってウパ』『もえろツインビー』のとりあえず３作品がＲＯＭ発売される。コナミのソフトはもちろん、その他の「名作」もぜひＲＯＭ化を、の声が多い



読者が選んだほしいソフト
HIPPON SUPER／VOL.2のアンケートハガキより

PC-ENGINE TOP 10

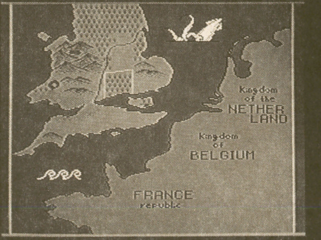
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	4	↑	天外魔境風雲カブキ伝	ハドソン	216
2	1	↓	ボンバーマン'93	ハドソン	201
3	9	↑	ふしぎの海のナディア	ハドソン	153
4	2	↓	グラディウスⅡ	コナミ	129
5	7	↑	モンスターメーカー	NECアベニュー	114
6	6	=	イースⅣ	ハドソン	99
7	8	↑	コットン	ハドソン	96
8	−	↑	PC原人３	ハドソン	63
9	−	↑	卒業	NECアベニュー	62
10	3	↓	スナッチャー	コナミ	54

カブキ伝トップに

数ヵ月前からチャートに入っていた天外魔境の続編『風雲カブキ伝』がトップとなりました。発売はまだかなり先ですが、ＰＣエンジンの代表ソフトだけあって、早々の１位獲得です。これから発売までは『カブキ伝』の天下が続くのでしょうか。

他のソフトにも健闘を期待したいところですが、ベスト10の顔ぶれを見ると、既に発売されたソフトも多く見受けられます。あまりいいこととも思えません。ニューフェースたちの躍進に期待したいところです。『ＰＣ原人３』『卒業』が今月の〝新顔〟たちです。

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―



↑純日本で押し通してきた天外が、今回はイギリスと京都で物語を見せてくれるようです。「その〝日本〟が天外なんだっ」というファンにとっては京都が楽しみになりますね。

去年の３月に発売されてからもうそろそろ１年が経とうとしている『天外魔境Ⅱ』。その続編（というか外伝？）の『風雲カブキ伝』に対する期待は日に日に高まりつつあります。ゲーム中でも人気のキャラだったカブキ団十郎を主人公としたこのカブキ伝は、今までのシリーズ通り、豪華な声優陣と音楽で彩られたＲＰＧの大作です。６位にチャートインしている『イースⅣ』ともども、ＰＣエンジンファンが発売を願って止まない期待のタイトルです。

読者が選んだほしいソフト
HIPPON SUPER／VOL.2のアンケートハガキより

MEGA DRIVE TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ	252
2	3	↑	ぷよぷよ	セガ	195
3	2	↓	ランドストーカー	セガ	183
4	6	↑	ベアナックルⅡ	セガ	162
5	4	↓	3×3EYES	セガ	144
6	10	↑	ゆみみみっくす	ゲームアーツ	108
7	5	↓	ファイナルファイトCD	セガ	102
8	−	↑	CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	75
9	−	↑	シルフィード	ゲームアーツ	69
10	9	↓	スイッチ	セガ	54

ソニック2、強し！

鳴り物入りで登場した『ソニック・ザ・ヘッジホッグ２』が３ヵ月連続でトップの座を守っています。さすがはセガの看板ソフト。『ＣＤソニック』も顔を出してきました。もはや『ソニック』シリーズはユーザー必携、押しも押されぬ「定番ソフト」といった感さえありますが、今回２位の『ぷよぷよ』も「定番」の仲間入りを果たしそう。一時期の「落ち物パズル」ブームは去りましたが、本当に面白いゲームであれば流行に関係なく評価されるといういい例でしょう。新顔の『シルフィード』はポリゴンやフラクタル理論を使用した３ＤのＳＴＧ。要注目。

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―

↑作画の竹本泉さんは少女マンガ家ですが、男性の隠れファンが多いとか。ストーリー自体も竹本泉ワールド。ファンでない人は、とりあえず漫画を読んでみては……？

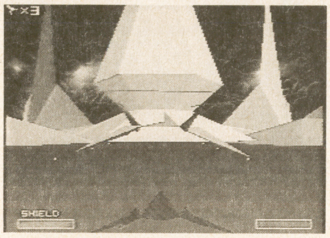
「インタラクティブ・コミック」と銘打たれた『ゆみみみっくす』。いわゆる「デジタルコミック」とはどう違うのかというと、「デジコミ」は一本道のストーリーが次々展開していく、いわば「超カンタンなＡＶＧ」なのに対し、『ゆみみ』は、プレイヤーによる主人公ゆみみの行動選択によってストーリーが枝分かれしていくというもの。

漫画家の竹本泉さんによる作画も魅力のひとつと言えますが、人によって好き嫌いが分かれるかも。

READER'S VOICE ～読者の声～

●『ジャストブリード』は『メタルスレイダーグローリー』以来の、ゲーム制作に対する情熱が伝わってくるような作品であった。これからもファミコンには、その他のハードの影になどならずに頑張って欲しい。　（埼玉県・長田貴幸）

●シューティングゲームは苦手なのだが、『スターフォックス』には注目している。任天堂が作っているのだから、期待していいはずだ。　（福岡県・白垣章一郎）



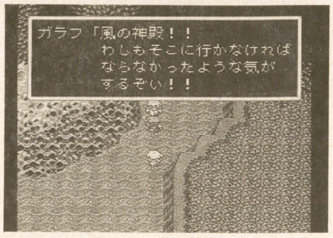
↑新たなる技術を家庭用機器に示す。今までも、今回もそれは任天堂が行ったことだった

SHOP'S VOICE ～お店の声～

●年末年始商戦に突入する直前までには新作ソフトが大方出そろう。そこからは持久力が勝負となる。今年は大作ＲＰＧのいくつかと任天堂作品、カプコン作品が好調子を保っていた。

●年末、特にクリスマスくらいからはゲーム機本体を購入する人が多かった。

●『ファイナルファンタジーⅤ』は調子よく売れ続けている。しばらくはこのままキープできそうだ。



↑好調の『ファイナルファンタジーⅤ』。昨年の発売から常に売り上げはトップクラスだ

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER/ VOL.2のアンケートハガキより

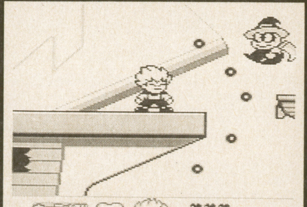
GAME BOY TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ウィザードリィ・外伝Ⅱ	アスキー	243
2	4	↑	モンスターメーカー2	ソフエル	177
3	2	↓	女神転生外伝	アトラス	138
4	3	↓	スーパーマリオランド2	任天堂	135
5	5	=	ヨッシーのクッキー	任天堂	117
6	7	↑	ダンジョンランド	エニックス	102
7	9	↑	X（エックス）	任天堂	90
8	—	↑	天地を喰らう	カプコン	69
9	8	↓	アレサ3	やのまん	67
10	—	↑	悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん	コナミ	66

RPG人気未だ衰えず

定番となった『ウィズ外伝』が、今月も難なく首位を飾りました。しかし２位以下の順位にちょっとした変動が現われ始めています。まず先月４位にランクインしていた『モンスターメーカー２』の２ランクアップ。発売が近付いての期待度の現われと考えられますが、得点２倍という伸びは驚きです。また８位に初のランクインを果たした『天地を喰らう』。今人気絶頂のメーカーと言っても適言ではないカプコンのゲームだけに、ファンの注目はかなり高いもようです。どのソフトも軒並み得点が高くなっているので、次回の順位も目が話せないところでしょう。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフトー



↑丸くてかわいいドラキュラくんは表情も豊か。ゆっくりめに進むので、アクションが苦手という女の子でも、楽しく遊ぶことができます。武器の効果もわかりやすいですよ。

『悪魔城シリーズ』のなかにあって、唯一おちゃらけな雰囲気を持っていたＦＣ版の『ドラキュラくん』が、ＧＢ版になって登場。原作が人気あっただけに内容が公表されるなり、10位にランクインしました。さて、ゲームの内容はというと、ステージクリア型のアクションゲーム。妖気弾を駆使しながら進む、操作性の良い、丁寧さが随所に見られるゲームです。各ステージの間に入るサブゲームやデモシーンなども出来が良く、楽しく遊べます。

玩具店売れ筋ソフト

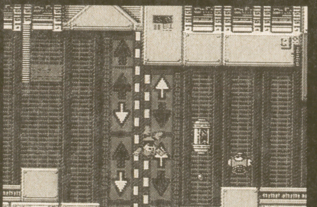
TOY SHOP TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	機種	メーカー	得点
1	10	↑	ファイナルファンタジーⅤ	SFC	スクウェア	93
2	1	↓	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	80
3	—	↑	ロックマン5	FC	カプコン	53
4	3	↓	ソニックザヘッジホッグ2	MD	セガ	38
5	2	↓	ドラゴンクエストⅤ	SFC	エニックス	28
6	8	↑	ストリートファイターⅡ	SFC	カプコン	24
7	—	↑	半熟英雄	SFC	スクウェア	23
8	—	↑	らんま½爆烈格闘編	SFC	メサイヤ	22
9	—	↑	バトルサッカー	SFC	バンプレスト	21
10	6	↓	餓狼伝説	SFC	タカラ	16

昨年のベストタイトル

今回のデータはちょうどクリスマス直前からお正月に入って数日くらいまでのいわば「発売ラッシュ」時のものです。もちろんその時期に発売された作品もヒットしていますが、どちらかといえば今年の下半期のヒット作品ランキングといった見方のほうがピッタリしているような印象を受けます。今年のビッグタイトル『ストリートファイターⅡ』を中心にして、『ロックマン５』などの年末に近い発売の作品がランキングされています。さて今後はどんな作品がチャートに残るでしょうか。昨年の『スーパーマリオカート』のように。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフトー


↑一時期このシリーズは『５』がファミコン最後の作品、という噂がありましたが、すでにファミコンで『６』の開発が始まったとのこと。来月号でボス公募の応募方法を発表する予定。

カプコンの年末商戦にとってここ数年欠かせない存在となったのが『ロックマン』シリーズです。いまだにファミコンでがんばっているシリーズ作の中では最も ビッグなタイトルとなっています。今回の『５』は今までの作品よりも一層強いボスが登場し、乗り物やパネルなどいくつかの新しい「ちょっとした」ニューアイデアが取り入れられています。もちろんステージボスは全て一般から公募したものです。ファンサービスも徹底しています。

●玩具店売れ筋トップ10は、キディランド原宿店、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部のご協力により編集部が独自に集計しました。

パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER TOP 10

宇宙での都市建設ゲーム

光栄の新作『信長の野望・覇王伝』が初登場で1位にランキング。慣れた人でも新鮮さを感じ取れる戦国ＳＬＧとして、長い人気を得そうです。

アートディンクの都市開発ゲーム『トキオ』が2位に。宇宙に浮かぶ都市を区長になって開発していく、『シムシティー』タイプのＳＬＧです。

3位の『ソード・ワールドＰＣ』はボードゲームが原作のＲＰＧで、テーブルトーク好きのユーザーにも受け入れられたようです。

—今号の注目ソフト—

←住み心地のよい街をつくり、たくさんの移民者を呼び集めよう

『トキオ』は、東京都の第24番目の区として造られたスペースコロニーでの都市建設のＳＬＧです。プレイヤーは区長として、酸素や税金など、数々の問題を解決しなければなりません。

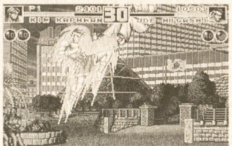
今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	―	信長の野望・覇王伝	光栄	PC9800
2	―	トキオ	アートディンク	PC9800, FMTOWNS
3	5	ソードワールドPC	T&Eソフト	PC9800
4	―	同級生	エルフ	PC9800
5	―	プリンセスミネルバ	リバーヒルソフト	PC9800
6	―	ドラッケン	EPICソニーレコード	PC9800
7	―	ダルク	アリスソフト	PC9800
8	―	元朝秘史	光栄	PC8800, MSX2
9	10	マスターオブモンスターズ・ファイナル	システムソフト	PC9800
10	―	D'ark	姫屋ソフト	PC9800

アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES TOP 5

格闘ブームが続くのか

テーブルゲーム分野のトップ5は1位と2位に初登場の作品がランクインしています。2作品ともに格闘ビッグタイトルの続編です。本家を差し置いて、と言ったら失礼ではありますが、ＮＥＯ・ＧＥＯの『餓狼伝説Ⅱ』が『ストリートファイターⅡダッシュターボ』を上回る数字を記録していることは注目に値するでしょう。またタイプの異なる作品を含むものの、1位から4位までの全てが格闘ゲームによって占められています。今年も格闘ブームは続く、そんな印象を受けるチャート模様です。

—今号の注目ソフト—



←前作では使用キャラが3人だけだったが今回は8人に増加した

「格闘ゲームの2番手」。こんな印象がどうしても拭い去れなかった『餓狼伝説』ですが、今月は堂々と1位の座を獲得しました。使用キャラが増え必殺技などがより派手になるなど前作と比較してだいぶ洗練された遊び易いゲームになりました。

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	―	餓狼伝説 2	SNK	ネオジオ100メガシリーズ2作目。格闘
2	―	ストリートファイターⅡダッシュターボ	カプコン	速度アップと必殺技マイナーチェンジ有
3	1	天地を喰らうⅡ	カプコン	クォータービューの格闘型のアクション
4	2	ストリートファイターⅡダッシュ	カプコン	『ストⅡ』のアレンジ。四天王の使用可
5	5	ぷよぷよ	セガ	落ち物パズル。家庭用からの逆移植作品

アップライト

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	―	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	2人同時プレイの刑事ものガンシュート
2	1	バーチャレーシング	セガ	ポリゴンをフル使用の画期的カーレース
3	2	コカコーラスズカ8アワーズ	ナムコ	スズカを舞台としたバイクレースゲーム
4	4	スタジアムクロス	セガ	3Dのモトクロス。通信での対戦が可能
5	3	ファイナルラップ 3	ナムコ	多人数プレイが可能なカーレース3作目

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP TOP 10

今月の調査協力店：メッセサンオー

今回の集計データは1月頭から2週間ほどが対象です。年末年始の新作のヒット状況が早速表れています。『ベアナックルⅡ』は調子が良いらしく、トップの座にランクされながらも現在は品切れ中とのこと。また売れ筋ソフトの再販が少なく、それがチャートに幾分影響しているようです。カプコンの『ミッキーのマジカルアドベンチャー』は大人気なのに1月末くらいまで再販がないらしいとのことです。

↑『超兄貴』も再販がなく、困っているようです。逆に今年の頭に発売されたいくつかの新作は人気がないそうです。ビッグタイトルはどちらかといえば年末組に入っていたのでしょう。

今回	タイトル	機種	メーカー	標準価格	店頭価格
1	ベアナックルⅡ	MD	セガ	￥7800	￥6400
2	サークⅠ・Ⅱ	PC	RIOT	￥7800	￥5300
3	ファイナルファンタジーⅤ	SFC	スクウェア	￥9800	￥7800
4	シャイニングフォース外伝	GG	セガ	￥5500	￥3800
5	ウィザードリィ・外伝Ⅱ	GB	アスキー	￥4635	￥3400
6	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	￥8900※	￥7800
7	半熟英雄	SFC	スクウェア	￥9500	￥6480
8	ストリートファイターⅡ	SFC	カプコン	￥9800	￥6980
9	エルファリア	SFC	ハドソン	￥9500	￥6800
10	マリオペイント	SFC	任天堂	￥9800※	￥7400

●価格は※印を除いて全て税抜きです。

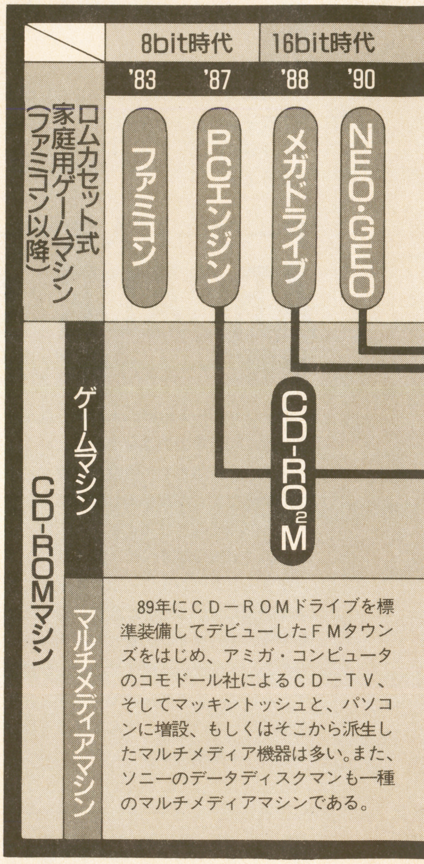
Newsfile vol.3

去年までは噂ばかりが先行していた新ハードたちが、今年になって続々とその姿を現してきたぞ。そこで、複雑になりがちなハード事情を年表にまとめてみたのだ。32ビット時代の幕明けも、もうすぐ。

↑1月7日に経団連会館で行われたパイオニアの「レーザーアクティブ」発表会の模様。NEC HEの社長や、セガの副社長も列席したのだ

特集○家庭用ゲーム機の新しい潮流

今年93年は、ファミコンが世に出てちょうど10年目の年にあたる。この10年の間に、家庭用ゲーム機は、まさに日進月歩の勢いで進化してきた。ここ数年でCD−ROMはもはや特殊なメディアではなくなり、PCエンジン、メガドライブをはじめ、SFCもCD−ROMを装備しつつある。そして、今まではパソコンに特有のものだったマルチメディアは、家庭用機器として、徐々に我々の手の届くところに降りてきているのだ。



パイオニア LD-ROMマシン発表！

MD、PC、そしてLDの複合ハード！

〝LD−ROMマシン〟として昨年から注目を集めていたパイオニアの新ハードがついに発表された。

名称は「Laser Active」。音響機器メーカーによるこの新しいフォーマットは、簡単にいえばCD−ROMとレーザーディスクをひとつの規格に統合したもの。CD−ROMは540メガのデジタルデータの容量をもっているが、このレーザーアクティブはそれにプラスして、60分のアナログ映像やFM音声を収録できる容量をもっているのだ。この〝アナログ映像とFM音声〟の部分が現在のレーザーディスクにあたるものだ。

現在のレーザーディスクはアナログデータ、つまり実写の映像や生の音声を収録するための規格。一方ゲーム用のCD−ROMやCD−Iは、デジタルデータを主に記録するためのものだ。例えば実写映像をCD−Iに取り込もうとすると、その容量をフルに使っても7000枚が限界。しかしレーザーアクティブの場合には、10万8000枚の実写（アナログ）映像を収録することができ、なおかつ540メガ分のデジタルデータも記録できるのである。

つまり、この機能や容量をゲームに応用すると、〝実写映像の中を跳ね回るマリオ〟や、〝生音のフルオーケストラをBGMにしたドラクエ〟のようなものが可能となる、ということ。レーザーアクティブ用のソフトは、ゲームに限らず、出版用のデータベース、教育ソフトも開発中。ゲーム専用ソフトの方は、このような今までには見ることができなかった展開のソフトが姿を現す可能性が高い。

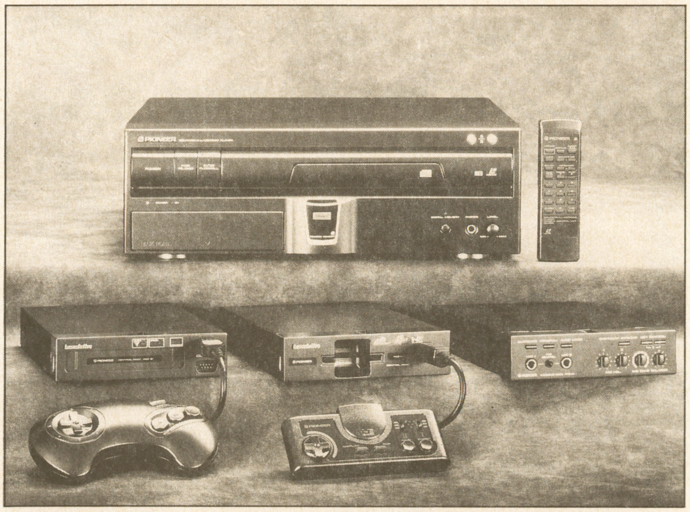
また、それにもまして我々ゲームファンにとって見逃せないのが、このレーザーアクティブで、メガドライブとPCエンジンのソフトが遊べる、という点だ。

それぞれ「MEGA−LD」「LD−ROM²」という規格でレーザーアクティブソフトが開発される予定で、しかも現在あるそれぞれのCD−ROMソフトやHuカード、MDカートリッジのソフトもこのハード1台で遊ぶことができるのだ。

しかし、ここで気をつけて欲しいのは、「MEGA−LD」や「LD−ROM²」をプレイするには、レーザーアクティブ本体だけでなく、それぞれのコントロールパックを買わなければならない、ということ。写真を見てもらえるとわかるように、セガ、NECホームエレ両社のソフトを遊ぶ時には、それぞれのコントロールパック（本体の前に並んでいる箱のようなモノ）を買い、それらを本体に差し込むことが必要になるのだ。

つまりゲームを遊ぶにはレーザーアクティブ本体だけでなく、「MEGA−LD」もしくは「LD−ROM²」のコントロールパックが必要だということ。となると気になるのが、それらの価格。現段階ではあくまで予定の価格だが、レーザーアクティブ本体が9万円以下、ゲーム用のそれぞれのコントロールパックが6万円以下、となっている（ちなみにカラオケができるカラオケパックは2万円以下）。

われらゲームユーザーにとっては、最低でも15万、〝フルセット〟そろえようとすると20万近くの出費となる。ゲームだけをやろうとするとしり込みしてしまう価格だが、レーザーアクティブ本体はそもそも、音楽CDやCDV、レーザーディスクを再生できるコンパチブルプレーヤー。それにプラスしてレーザーアクティブ規格のゲームソフトや従来の手持ちのソフトを遊べるこ

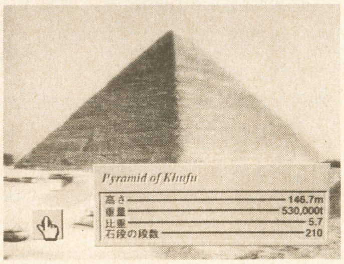


これが「レーザーアクティブ」だ!!

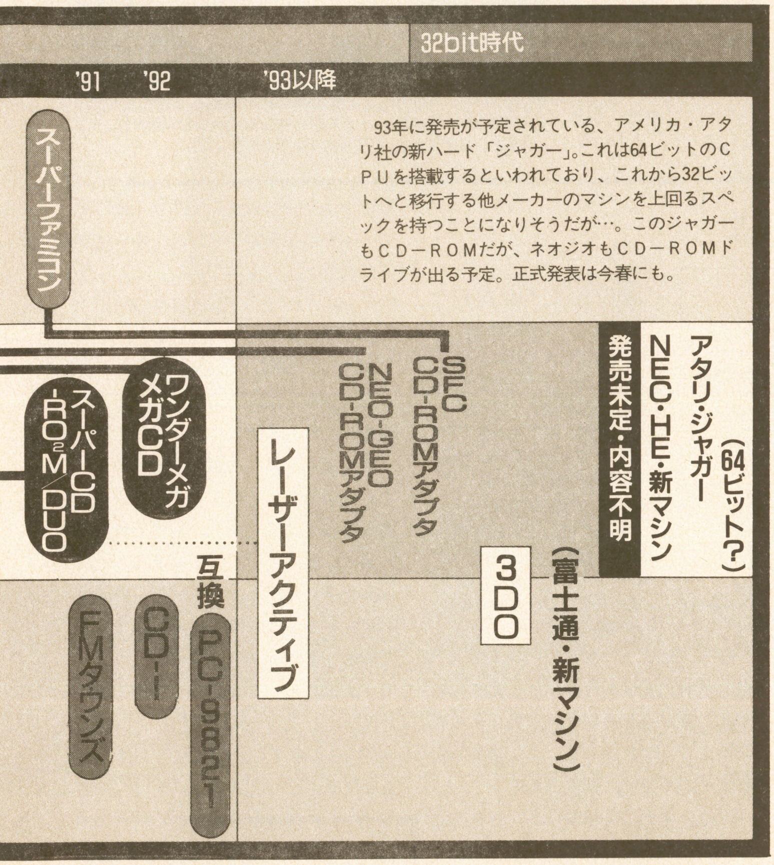
とを考えると、高いと見るか安いと見るかは人によって微妙なところ。発売元のパイオニアは「LDは社会人、ゲーム機は中高校生と、購入者層はあまりバッティングしていません。(両方もっている人は少ないため) 互いに新規ユーザー層を見込める」との見方をしている。既にもっている機器とダブらせてまで買うかどうかはともかく、これだけの機能を一つにまとめられるのは確かに魅力である。

あとはレーザーアクティブに対応するソフトの動向が気になるところだが、今年の7月に予定されているハードの発売と同時に、6～10タイトルが発売となる見通し。価格は1万円前後で、ゲームをはじめインタラクティブムービーや電子出版など多様なジャンルが予定されている。年内には20～30タイトルがそろう予定。また、ソフト制作には20数社が参入する予定とされているが、その中にはメガドライブやPCエンジンのサードパーティーも含まれているらしい。

ゲームソフトにどんなものが出てくるのか、ゲームファンにとっては目が離せないこのレーザーアクティブ。発売まではあと半年足らず。情報が入り次第、続報をお伝えしたい。



↑→まさに〝マルチメディア〟といった機能を満載するレーザーアクティブ。多岐に渡るジャンルでのソフト開発も同時に進行している



SFCが32ビットマシンに!?

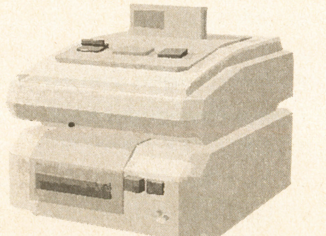
CD－ROMアダプタに32bitチップ搭載

任天堂のSFCCD－ROMアダプタ(仮)に32ビットチップが搭載される。当初はイギリスの企業と共同開発していた16ビットのチップを積む予定だったが、それが変更されたのだ。

「具体的なハードの仕様はまだお話しできませんが、(『スターフォックス』のソフトに搭載されている) FXチップを使ったもの以上のソフトを作るための変更と言えます」(任天堂) とのことだが、ここにきての仕様変更にはどんな背景があったのだろうか。

「SFCをより完全なものにしたかったのでしょう。SFCがハード的に非力なものだったということは、任天堂も感じていたんでしょう。事実、『F－ZERO』や『スターフォックス』のようなソフトにはカスタムチップを使っていますしね。CD－ROMになれば、ソフトの方に細工はできない。だからここにきて、ハードの能力を十分にとっておきたかったのでしょう」(事情通)

ディスクシステムの時のような計算違いももうしない、ということだろうが、とにかく発売日の正式発表が待ち遠しいSFCCD－ROMだ。



↑32ビットになっても価格は変わらず2万7000円の予定のままで「努力します」(任天堂)

続々と現れるマルチメディア機器

富士通と米国3DOその現在の動き

パソコンのFMタウンズでマルチメディア市場にいち早く参入していた富士通が、低価格の家庭用マルチメディア機器の発売を検討しているらしい。これは、コンピュータで処理した映像情報を通常のテレビ画面で再生可能にするLSIを開発して、いわば「TV出力できる、低価格のFMタウンズソフト・プレーヤー」を家庭向けに発売しようというもの。今のところ「商品としてはまだ検討中。コンセプトをつめている段階」(富士通広報)。アップルと提携して統一規格にする？ という噂もある。楽しみなマシンだ。

また、松下電器が資本参加している米国3DO社もCD－ROMを使った新たなマルチメディア規格を開発しており、松下電器はその規格を採用したハードを年内にも米国で発売すると発表した。このハードのCPUには32ビットのチップを積む予定だが、ゲーム専用機器となるのか、またはマルチメディア機器となるのかは、現段階ではわからない。しかし、米国で700ドル(8万500円)程度で発売の予定ということから推察すると、ゲーム専用機ではないようだが。

基礎講座　CD－ROMとは？

日頃このニュースファイルで頻出する〝CD－ROM〟という言葉。CDといえば音楽用のCDもそうだし、もちろんPCエンジンやメガCDだって〝CD〟。同じCDなのに、一体なにが違うのか。

CD－ROMにはそれぞれ〝規格(フォーマット)〟というものがある。これはCDの表面にデータを記録したり、プレイヤーで読み出したりするときの〝決まり〟みたいなものだ。この規格が違うために同じCDでも音楽用とゲーム用、またゲームでもPCエンジンとメガCDの違いが出てくるんだ。

例えば音楽用の場合、CDを製品化するときに規格を統一されたものにしよう、という合意ができたために、どこの国のどのCDであっても音楽用ならば音楽CDプレイヤーで再生できるようになった。12センチというCDのサイズもこの時に決まったんだ。ちなみにこれはベートーベンの〝第9〟がちょうどよく収まる74分という時間を基準に決められたんだけどね。

ゲームやデータを記録するためのCDでは、そういった取り決めが行われないために、相互の規格の違いというものがあるんだ。例えばPCエンジン、メガCD、CD－Iなどもそれぞれ専用の規格を持っている。この分野は音楽と違い、データを圧縮したり記録したりする技術の進歩によって、いろいろな可能性が開けてくる。色々な規格が競合しあうことで、現在のようにハードの性能が高まっているのがゲームやマルチメディアのCD－ROMなんだ。

特集●家庭用ゲームの新しい潮流

「ゲーム専用機」はさらなる低価格化へ!?

普及版・PCエンジンDuo-R発売

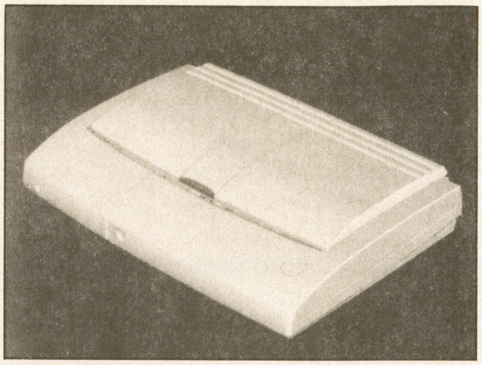
91年の9月に発売されたPCエンジンDuoの〝普及版〟「PCエンジンDuo-R」が今春発売される。

今までのDuoの機能から、充電バッテリー対応、カーアダプター対応、ヘッドホンジャック、CDカバーロック機能が削除され、定価が3万9800円となる。その他外観では、高さが15ミリほど高くなり、CDの回転を確認するアクリル窓が削除される、などの変更点がある。

家でゲームをするための機能はまったく変わっておらず、それでこれだけの低価格になったわけで、これからPCエンジンを買おうかというユーザーには願ってもないニュースだ。削られた機能は、Duo発売当初の特色であった「車の中や屋外でも遊べる」という部分のみである。

しかし、わずかな付加機能の部分だけを取り去り、それでいきなり30%以上安くなってしまうのは、多少不自然にも見える。

SFCのCD−ROMが予定とはいえ2万円台、さらにメガCDの値下げのウワサもある。さらにアメリカで、スーパーNESとジェネシスが値下げ合戦を演じていたのも記憶に新しいところだ。この〝Duo普及版〟の登場も、それら一連の〝家庭用ゲーム機の低価格化〟の流れの中に位置づけてみれば、あながち不自然ともいいきれない。が、まだ買っていない人もいれば、〝もう買ってしまった〟人もいる。ゲーム人口は増えるだろうが、ユーザーにとっては、いたしかゆしの低価格化である。



↑発売されれば従来のDuo、またはSCD-ROM²の値崩れが起こることは必至。複雑な心境(?)でそれを見る人も多いだろう

てんかんはTVゲームが原因ではない

てんかん発作のゲーム騒動。そのてん末

1月上旬から中旬にかけて、新聞や週刊誌の見出しに頻繁に登場した「任天堂」「TVゲーム」の文字。そう、〝ゲームによるてんかん発作〟騒動だ。

事の起こりはイギリスの大衆紙「サン」の1面に掲載された〝ニンテンドーが息子を殺した〟という見出しの記事。少年が友達の家でゲームをやった後、てんかん発作を起こし死亡してしまった、という事件を報道したものだ。その感情的な新聞記事は海を渡って日本に伝わり、世界で幾つかの例証があったという事実と共に、こぞってマスコミに取り上げられた。〝ゲームはてんかんを誘発する〟といった論調である。

確かにてんかんには光の明滅などが原因となって発作を起こす症状もあるそうだ。しかし、光の明滅などゲームに限ったことではない。日常のどこにでもあるものだ。ゲームをやった時だけ、てんかんの症状が出るというわけではないのだ。そして、何よりも恐ろしいのは、こういった報道のされかたでは「TVゲームをやるとてんかんになるのではないか」といった類いの誤解を生みかねない、ということだ。

〝子供の心と体を蝕むテレビゲーム症候群〟。こんな見出しで記事を作っていた週刊誌があった。どう見ても感情的に過ぎるものだが、日本、イギリス共にこんなヒステリックな調子の記事は少なくない。異常である。

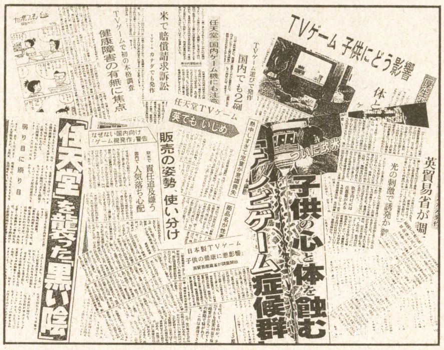
では、なぜこんな取り上げられ方になるのだろうか。

それは、どうもゲームや任天堂のあまりの景気のよさを、面白くないと思う人達が多いためのようだ。世界的な不況の中、破竹の勢いで成長を続けるゲーム界。任天堂やセガは、今や世界でも有数の成長企業である。そんな優等生を叩くには、今回の事件は絶好のゴシップネタだったのである。

そう、ジャパン、あるいは任天堂〝バッシング〟が、このヤケに大げさな報道のされ方の裏にはあったのである。

てんかんを持つ人達は、それほどたくさんいるわけではない。ごく少数である。ゆえにてんかんに対する無知や誤解が、日本ではしばしばある。過度に誇張された記事は、こういった人達の苦労をさえ知らず、神経を逆なでしている。その人達も、我々ゲームユーザーと同じく、こういいたいだろうと思う。

〝ゲームとてんかんに因果関係などない〟と。



↑新聞や週刊誌に取り上げられた今回の事件。やはり、てんかんよりも任天堂やTVゲームの方に記事の力点が置かれている

癲癇(てんかん)

てんかんとは、様々なきっかけで(人により異なる)脳の中で突然電気的な衝撃が起こり、しばらくの間、脳の働きをかき乱してしまう疾患。発作には様々な種類があり、ほんの数秒間放心状態になるものや、気を失って倒れるもの、ひきつけやけいれんを起こすものなどがある(これも人によって異なる)。

第12回CSG新作発表会

東京・大阪・名古屋の3会場に新作勢揃い!

CSG(コンシューマ・ソフト・グループ)主催の恒例「CSG新作発表会」のお知らせ。9月に行われた前回では「秋の新作発表会」だったが、今回は3〜4月に「春の新作発表会」と題して行われる。

まだ出展するメーカーやゲームタイトルは未定だが、いつもどおり、50社以上のメーカーの参加が予想される。

発売前のソフトをがんがん遊べるチャンスだ。一般招待日と各会場は以下のとおり。しっかりチェックしとこう。

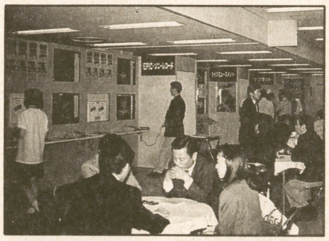
名古屋会場● 3月14日(日)/名古屋国際会議場　1Fイベントホール

大阪会場● 3月30日(火)/マイドーム大阪　2F

東京会場● 4月3日(土)/池袋サンシャインシティ　ワールド・インポート・マート　4F

各会場とも、開催時間は10時から5時まで。入場は無料。

ちょうど春休みの時期ということで、お楽しみイベントもあるらしいぞ。



↑前回の東京会場。この写真は流通招待日だから人が少ないけど、一般招待日になると……

スーパーマリオクラブ いち押しソフト情報

スターフォックス

●発売元：任天堂
●ハード：SF(8M)
●発売日：93年2月21日(日)
●価　格：9,800円(税込)
●ジャンル：3次元スペースバトル
●コンティニュー：なし
★販売予想本数　80万本

●総評

独特の浮遊感が味わえる3次元スペースバトル。味方と協力するチームプレイが新鮮で、繰り広げる空中戦はスピード感豊かである。

長所

グラフィックに立体感があり迫力あるBGMと共に、臨場感を演出している。

短所

コンティニューが少なく難易度が高めである。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★★
操	★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★★★★

グ：グラフィック　サ：サウンド　操：操作性　持：持続性　独：独創性　ト：トッツキ度　買：買い得度

TV GAME BROADWAY

26 SUPER FAMICOM ▶ 29
30 FAMICOM ▶ 31
32 PC ENGINE ▶ 34
35 MEGA DRIVE ▶ 37
38 GAME BOY ▶ 39

毎年2月といえばソフトの発売本数に元気がないものだ。今年も年末年始の発売ラッシュのあとなので余計に少なく感じる。だが去年と違うのはスーパーファミコンがより定着したこともあり、同ハード用ソフトの本数は1〜2カ月前からあまり減ってはいない。

SFC

スーパーファミコン用ソフト

年末年始の余波でしょうか？今月も大豊作のSFCです。

いつもならソフト数が少なくてどうにもならない時期。それなのに、このリリース本数は……。私はゲーム・ジャンキーか、ゲーム恐怖症のどちらかになるしかないようです。許してくれえ。

●石埜三千穂
初体験告白シリーズ。私はまだ海外に足を踏みだしたことがありません。もう三十前なのに。しかし、今年はついに、海外旅行へ行くことになりそうです。まあ、今までは行こうにも行けなかったからねえ。ああ。自分をほめてやりたい。さあ、パスポート取りに行こうっと（まだ取ってねえのか！）。

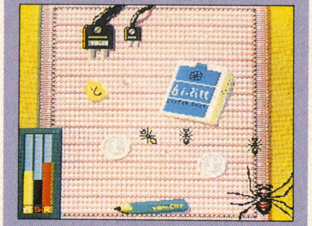
点数評価
⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ
⑤ふつう ④もう少し ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外

シムアント

イマジニア／2月26日発売／¥12800
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■コンティニュー：BB■プレイ方法：1P専用

『シムシティー』『シムアース』の作者の手になる原作を、アレンジ移植。自分で操れるたった1匹のアリを頼りに、ひとつの穴に住むアリの一族を育てていくユニークなシミュレーションゲーム。

↑理科実験な気分にならないでもないが、感情移入する気持ちの方が強い



↑公園、庭、家屋内など、巣を作る場所によって細部やイベントが異なる

実は、意外と正統派のシミュレーションです

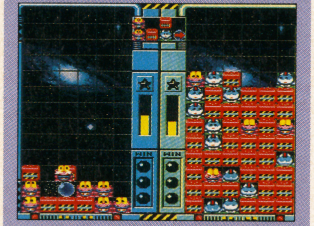
これは面白いです。前作『シムアース』はさすがに難解かつ地味すぎた。あまりに壮大でピンとこなかった人が多いのではないか。それに比べると、することが全然具体的です。『シムアース』が高尚で遠大な哲学者の箱庭なら、こちらはシャベルを持って庭で遊ぶ子供が、そのまま虫の大きさになってしまったよう。非常に親しみやすいミクロコスモス。だけど実際にゲーム内ですることは、驚くほど従来のシミュレーションに似かよっています。巣を整え、食糧を確保し、繁殖し、勢力圏を広げ、よそのアリの群とケンカする。しかもそのすべてが、自由意志に任されています。また、大局的な方針命令を出す一方で、働きアリの一匹となって黙々と働くのも快感。通常のシミュレーションにはない楽しさです。虫が嫌い、という人以外に、広くおすすめしましょう。

8

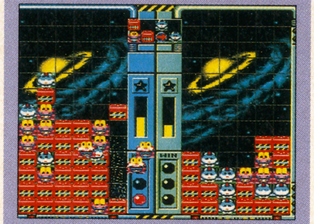
コズモギャング・ザ・パズル

ナムコ／2月26日発売／¥7900
■容量：8M■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

ナムコの「コズモギャング」もの第2弾。こちらは落下型のパズルで登場だ。通常の1Pのほかに、パズル的にデザインされた面を解いていくモードがあり、もちろん、お決まりの対戦モードも用意されている。



↑落ちてくるのは、鉄骨状のブロックとコズモギャングの2種類。シンプル



↑ボールが反射することを利用して、コズモギャングをまとめ消しするのだ

ゲームはごくシンプル、そこそこの落ちものです

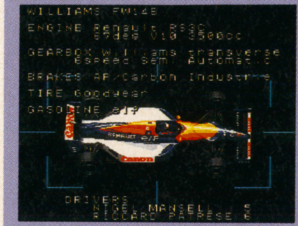
まあまあ及第点の、落ちものアクションパズルです。ただ、最初からヒマつぶしだと割り切って遊んでいれば満足いくんだけど、この手のゲームが好きで好きで……という人にはちょっと物足りないかもしれませんね。ただの1Pだとイマイチ深みがないし、対戦も、攻撃の迫力（例えば『ぷよぷよ』のような）に欠けます。100の面をクリアするパズル風のモードはなかなか面白いのですが、落ちてくるブロックの種類……つまり運に左右される部分が強すぎるようです。そう、ゲーム自体はそんなに似てないんだけど、このへんのニュアンスは『ボムリス』の1人プレイによく似ています。まあ、結論としては、及第点レベルのゲームということでしょうか。少なくとも『コズモギャング・ザ・ビデオ』に感じたようなある種の気合いは、ここには見られません。

6

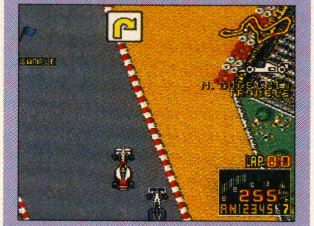
F1 GRAND PRIX partII

ビデオシステム／2月中旬発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：レース■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

おなじみ、フジF-1中継のオフィシャルゲーム、新データ版。しかしデータばかりではなく、操作系、設定など、細かい部分での使い勝手の向上も見られる。見おろし、回転表示のリアルサーキットは健在だ。



↑今年はやっぱりウィリアムズが強い。それだけに選ぶのは勇気がいるのだが



↑サーキットのようすもリアルに再現。ファンであるほどに楽しめる1本だ

大きく改善されたけどゲーム自体の魅力は……

コーナリングの画面回転時の重さは気にならなくなったし、セッティングもわかりやすくなりました。また、演出関係も一層カッコよくなっていて、特有のハイテックなムードが存分に楽しめます。続編だからこそ目立ってしまう手抜き部分というものがほとんどなく、きちんと努力したな、という好印象を受けました。ただ、F-1自体の人気がなんだか下り坂になっている昨今、F-1ゲームのタイトル数は完全に飽和状態に達しています。せっかく『ファミスタ』的態勢に持ち込みつつあるのだから、なんとか頑張って続けてほしいもの、と心配が先に立ってしまいます。これは、F-1そのものに対する印象そのまんまなんですが。

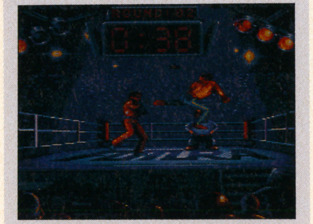
続編を度外視した部分での不満点としては、路面へのグリップ感が希薄な点、接触が多すぎる点、などがあります。

6

スーパーキックボクシング

エレクトロブレイン／２月発売／¥8800
■容量：８Ｍ■ジャンル：スポーツ■ＲＯＭ完成度：100％■コンティニュー：あり■プレイ方法：２Ｐ同時可

多彩な技を自分で設定し、間合いで戦うタイプの格闘ゲーム。キャラクターは小さめで一見地味だが、なかなかどうして、奥の深い対戦格闘が楽しめる。キャラクターの動きもスムーズで、個性的。



↑派手な大技というものは存在するが、いわゆる必殺技はない。リアル派だな

↑ひたすら前後の間合いだけで戦う、ストイックな格闘。これはシブイぞ

動きが体重を感じさせるこういう動きは好きです

これは掘り出し物。特に注目されてなくても、なかなかのゲームってあるもんです。キックボクシングものの格闘アクションですが、とにかく技が豊富で、しかも自由に技を選んで自分なりのキャラを作り出せるというのがうれしい。技の構成次第では独自の連続技も編み出せるとか。

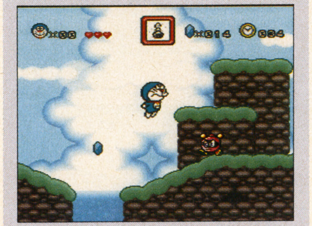
と、まあ、ここまでは普通に思いつきそうなアイデアなのですが、操作感と動きがいいからこそ生きてきます。結局は効果音や動画のセンスなんでしょうが、殴った時の重量感、手ごたえといったものをこれほどリアルに感じさせるゲームはまれです。これ以上の水準となると、もう『ストII』くらいしかないんじゃないか。まあ、当たり判定やバランスの微妙な調整ぶりではとてもかないませんけど。それでも、格闘中毒の人が遊ぶなら、下手なストIIモドキよりよっぽどおすすめですよ。

7

ドラえもん・のび太と妖精の国

エポック社／２月21日発売／¥8000
■容量：４Ｍ■ジャンル：ＲＰＧ■ＲＯＭ完成度：100％■コンティニュー：Ｂバックアップ■プレイ方法：１Ｐ専用

説明不要の人気キャラクターが大活躍の、横スクロールアクション。主人公はドラえもん。妖精の世界につれ去られたのび太くんたちを、奪われたポケットの道具をひとつずつ取り返しながら助けにくいのだ。



↑操作はマリオ系。ダッシュとジャンプと攻撃とアイテム。どんどん進め

↑ポケットの中身を奪われてしまっては、さすがのドラえもんも無力なのだ

ちゃんとした仕上がりのごくフツーのアクション

なんの新しさもありません。ひたすらフツーのアクションです。だけど、こういうものに私は文句はつけません。子供向きだと思うから。最初からターゲットを低年齢層に絞っているゲームに関して私が言いたいことはひとつだけです。

子供たちに対して誠実なゲームを作って下さい、と。

だからこそ、企画らしい企画も持たず、最初から無茶とわかっている納期と予算で制作し、いい加減な完成度のマスターで切り上げた、キャラクター以外になんの売りもないようなゲームを強く憎悪するのです。

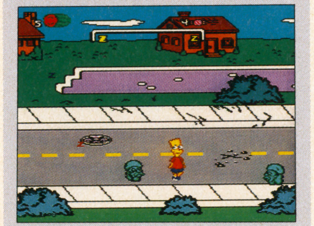
そういった意味で、このゲームには安心できました。というか、ゲーム全体におけるマニアックなゲームの割合がどんどん増える傾向にあって、こういうゲームは誰かが作らなければいけないものだと思うわけです。

6

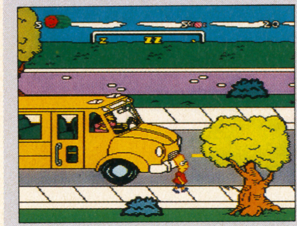
バートの不思議な夢の大冒険

アクレイムジャパン／２月下旬発売／¥8800
■容量：４Ｍ■ジャンル：アクション■ＲＯＭ完成度：100％■コンティニュー：あり■プレイ方法：１Ｐ専用

アメリカで大ヒットしたキャラクター、シンプソンズ・ファミリーのバートが主人公の不条理アクション。いかにもアメリカもの、というグラフィックとゲーム性、そしてシュールなギャグ。個性派だ。



↑ポストや彫像の頭が襲いかかってくる。悪夢の世界はなんだかわからない



↑猛スピードで走ってくるバス。あっという間にひかれてしまうのだ

典型的なアメリカゲームそういうのが好きな人に

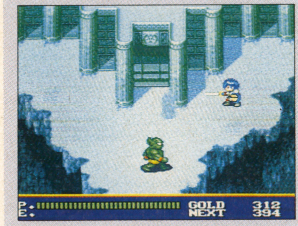
キャラクター、アメリカ生まれ。絵柄、当然アメリカ。そしてゲーム性、これがもうアメリカ。把握しにくい状況、（意図的に）不自由な操作。強いて似たゲームを探せば『ペーパーボーイ』なんか近そうです。とにかく敵を倒して、先に進んで、という国産のアクションものに慣れきってしまい、それが当然だと思っている人にはまったく楽しめないゲームです。だけど、それがいけないと言ってるわけじゃありませんよ。こういうゲームを面白がる人も確かにいますが、日本では間違いなく少数派。私自身、レビュワーとしての自覚と知識ぬきでこのゲームに触れたら、即座に「クソゲー」と判断するでしょう。目的なしに、行為自体を楽しむゲーム。文化の違いですね。でも、こういう基盤から『トージャム＆アール』みたいな奇跡的なゲームが出てくるんですね。

5

XAK（サーク）

サンソフト／２月下旬発売／¥9600
■容量：８Ｍ■ジャンル：ＲＰＧ■ＲＯＭ完成度：100％■コンティニュー：Ｂバックアップ■プレイ方法：１Ｐ専用

パソコンからの移植ものアクションＲＰＧ。『イース』によく似たゲームスタイルで、取っつきやすさが魅力。アクション、シナリオともそれなりに歯ごたえはあるが、基本的には一本道なので安心だ。



↑いわゆるフィールド型と違い、その場その場で限られたエリア内の移動

↑アクションはごくごくシンプルなもの。ただし、レベル上げは欠かせない

パソコンＲＰＧの典型を、豪華に移植してます

ＳＦＣならではの豪華演出で救われてはいますが、基本的にはちょっと古ぼけてしまったゲームシステムです。パソコン時代からうたっていた「ＶＲシステム」も、要はマップ上のオブジェクトに奥行の概念があり、キャラクターが影に隠れるべき時にはきちんと隠れる、つまり、ＳＦＣのＲＰＧでは結構当たり前にやっていることをきちんと体系だてた、というだけのことですね。プレイヤーレベルではそれほど衝撃を受けるようなものではありません。

ただし、もともとのゲームの骨組みがしっかりしているだけに、アクションＲＰＧが好きな人なら確実に楽しめるだけのクオリティではあります。シナリオの深みも適度ですし。ただし本当に申し分けないことにプレイ時間が充分にとれなかったため得点は控えさせていただきます。ごめんなさい。

ー

ウォーリーを探せ！絵本の国の大冒険

トミー／2月19日発売／¥9500■容量：8M■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

絵本の大ベストセラー、「ウォーリーを探せ！」のゲーム化。たくさんの人々の中から目的の人物を見つけだす、という原作のコンセプトをそのままゲームの世界に移し変えている。低年齢向け。

↑絵本の作家、マーチンさんの書斎が本拠地。ここから絵本の世界に旅立つ

↑たくさんの人々。しかし、スクロールすればもっともっとたくさんいる

低年齢向けのお手本のようなゲームです

これは確かにゲーム的なゲームであるのですが、ゲームと言っていいのかどうか。……なに言ってんだオレ。とにかく感心したのは、もとの絵本のコンセプトに忠実なこと。ゲーム内の説明も徹底的に親切だし、子供向けのソフトとしては一級品と言っていいと思います。アクションゲームではないなりに動きも面白いし、絵もきれい。よくできています。これをゲームと呼ばないなら、そう、インタラクティブ絵本とでも言うのでしょうか。恥ずかしい表現だけど、マルチメディア的なソフトです。マルチメディアといえばCD－ROMとかって騒ぐけど、べつにSFCでもアプローチ次第でそういう質のソフトはいくらでも作れるということですね。人気キャラに頼る形でもいいから、今後もこうしたソフトは増えていってほしいと思います。誠実さを買ってサービス点。

8

モノポリー

トミー／3月5日発売／¥9700■容量：8M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：2P同時可

ボードゲームの世界的ベストセラーのSFC版。すぎやま、糸井両氏の豪華スタッフも売りだが、周囲も、プログラムに『マザー』の大森田不可止氏、キャラクター原画にひさうちみつお氏と、シブく固めている。

↑コマ、金券等、元のボード版に忠実なグラフィックがなんとも楽しい

↑個性豊かなコンピュータ・キャラたち。しかしこの絵柄……大人向けだね

パーティー向けではないマニアの練習向けだ

個人的にひさうち氏の絵柄が大好きなので、なんだかそれだけでひいき目になってしまいそうですが、ひとつ、見逃せない大きな欠点について最初に言っておかなければいけません。こういうことです。

「このゲームはパーティーゲームとしてはまったく使えない」。

そう、最大2人プレイしかできないんですね。もっとも、頭数が揃うならボードで遊べばいい、というのも確かに正論。モノポリーが好きで好きでたまらない、だけどそうそう頭数は揃わないし……という人がターゲットなんでしょう。それにまあ、発売元はボード版のライセンスも持っているわけで、つまりその、シェアを考えても……仕方ないんでしょうね。意味わかるでしょ？　ただ、その分対戦キャラの設定には凝ってるようだし、完成度についてもまったく問題はありません。

6

NBAプロバスケットボール

FAビクター／2月26日発売／¥8900■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：2P同時可

NBAの実際のチーム、選手をそのままデータ化したバスケットボール・アクション。

←有名選手は、タイミング次第で派手なダンクも

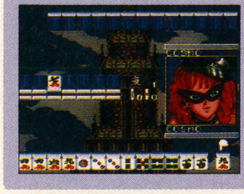
グラフィックのクオリティが高いので、一見して期待感が持てます。が、それがかえって災いして、画面が見にくくなっています。特に密集状態になると、だれがボールを持っているのかもわからなくなる。操作も自由度が低い感じです。ネタとしては難しいらしく、少なくとも私は、まだ満足のいくバスケゲームに出会ったことがありません。今回も出会えませんでした。

5

喜国雅彦の雀闘士・銅鑼王

パウ／2月19日発売／¥8900■容量：12M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法1P専用

人気ギャグマンガ家、喜国雅彦氏がキャラクターデザインした麻雀ゲーム。対面型2人打ちのシステム。



←キャラクターのグラフィックも凝っている

これまた結構好きなマンガ家さんが絡んでるんで弱いんですが……正直、ファン向けでしょう（どうでもいいが、私は彼のいたマン研の後輩に当たります）。碑はSFCにしては小さめで見にくいし、相手のキャラクターもズルありありの強引なもの。既に秘かに1ジャンルを形成しつつある「麻雀アドベンチャー」の典型例です。特有のギャグが好きな人なら……です。

5

バトルテック

ビクター音楽産業／2月26日発売／¥9800■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：1P専用

マルチ展開を見せる対戦シューティングのSFC版。特に体感版は、人気を呼んでいたが……。

←コックピットからの視界がなかなかリアルだ

ネタとして優れていることは確かなんですが、システム、グラフィックとも完成度がもうひとつという印象です。体感とは違う魅力を持たせる意味でかデータ面を相当細かくしてありますが、それが興奮を呼ぶのか、かえってわずらわしく感じてしまうのか、難しいところ。「疑似体験の疑似体験」に終わってしまう危険性も高く、のめり込めるかどうかがポイントでしょう。

5

EDO NO 牙(エド ノ キバ)

RIOT日本テレネット／2月発売／価格未定■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■プレイ方法：1P専用

横スクロールを基本とした、スピード感あふれるシューティング・アクション。難易度やや高め。

←高速スクロールのスピード感が、何よりの魅力

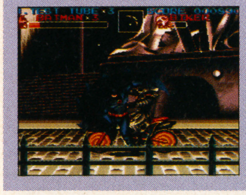
ありきたりのアクションとはちょっと毛色が違うので、最初は新鮮なプレイ感が得られます。しかし、基本となるアクション的アイデアに特に個性も魅力もないため、やや飽きやすいかな、という印象を受けました。しかし、最近少なかった硬派系のアクションなので、そういうのが好きな人は案外評価するかも知れませんね。個人的には最後までプレイする気力ないなあ。

5

バットマンリターンズ

コナミ／2月26日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

映画「バットマン」をモチーフとした、横スクロール・アクション。バットマンの技が冴える！



←多彩な技が楽しい。敵を壁に叩きつけたりとか

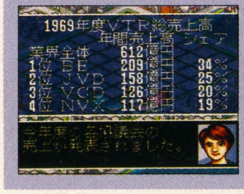
雰囲気は出てますね、これ。ダークでミステリアスなムードはなかなかのもの。取り込み画像のデモも、見事なもんです。だけど、ゲームの方はまあまあといったところ。いきなり『ファイナルファイト』型のゲームで意表を突かれますが、ちょっと作りが粗い。アクションの多彩さはいいんだけど、動きがぎこちなかったり、敵の攻撃パターンに工夫がなかったり、もう一歩。

6

リーディングカンパニー

光栄／2月26日発売／¥12800
■容量：12M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■コンティニュー：BB■プレイ方法：1P専用

VTRの規格競争を題材とした、大人向けの経営シミュレーション。内容は非常にハード。



←知るべき情報は非常に多い。要・専門知識だ

普通のゲームと同列に評価することができないくらい本気の、社会派シミュレーションです。マニュアル読んでどうとかではなく、実際の規格戦争の経緯とか、専門知識がある程度ないと、まず入って行けません。一生懸命考えながら進めてみると、よくできていることがわかりますが、それにしてもシンドイ。勉強であって娯楽ではないような……。

6

織田信長・覇王の軍団

エンジェル／2月26日発売／¥9500
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■コンティニュー：BB■プレイ方法：1P専用

RPG的なわかりやすさを取り入れた、戦国武将ものシミュレーション。デモによるストーリーもつく。

←コマンドは少なく、シンプル。難易度も低めだ

十分なプレイができませんでしたが、なかなか面白そうなゲームでした。「RPGで育った世代に、戦国ものシミュレーションの楽しさを」といったようなコンセプトが、ゲームの背後にはっきりと透けて見えます。「光栄ものに手をつけてみたけど、入って行けなかった。織田信長は好きなのに……」なんて人がいたら、ぜひどうぞ。ま、画面や演出の方は地味めだけどね。

—

プロフットボール'93

EAビクター／2月19日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

ジョン・マーダン監修で有名なシリーズの最新版。実名ではないが、92年データを想定した内容だ。

←フィールドはかなり広く、その分選手は小さめ

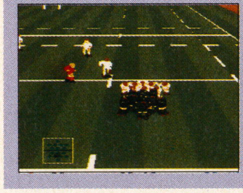
フットボールに疎い私から見ると、どうもSFCのこの手のものは大同小異、個性も工夫も感じられません。では、好きな人が見たら？　……どうでしょう、解説の根本さん。「そうですねえ。見かけだけリアルってのが多すぎますね。ボールの見やすさとか、選手の役割分担をきちんとするとか、そういう基本を大切にしてほしいです。それにしてもスーパーボウル楽しみですね」

5

ワールドクラスラグビー

ミサワエンターテイメント／1月29日発売／¥7900
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

珍しい(フットボールではなく)ラグビーのゲーム。通常のサッカーやフットボールものに近いシステム。



←プレイ内容がシンプルなので、初めてでも簡単

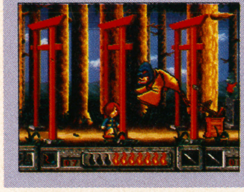
難しい大人数スポーツものとしては、頑張っている方だと思います。部分的に作戦を指示できたり、スクラム時はLRボタン連打とか、工夫もあります。ルールのせいでしょうが、ゲーム展開もわかりやすい。ただ、ちょっとグラフィックが弱いのと、展開がスローモーなのが難点。また、随時フォーメーションの指示ができないと、ラグビーらしい戦略性が全然出ません。

6

ゲゲゲの鬼太郎・復活！天魔大王

バンダイ／2月5日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

懐かしのキャラクター、「ゲゲゲの鬼太郎」が主人公の、横スクロール・アクション。目玉親父も登場。



←アクションは実は結構辛口だ。甘く見るな！

おなじみのキャラクター、おなじみの超能力が次々と登場するので、やはり基本的にはファン向けということになるのでしょう。となると、高年齢向け？　……んなわけないよなあ。最近リバイバルでもしたんですかね。ともあれ、アクション自体は比較的難易度が高いとのことで、やはり高年齢向けとはいえません。ステージ間デモも豊富で、ストーリーも充実してます。

—

元祖 自堕落ソフトレビュー

今回は、ちょっとだけですが、このレビューのスタンスという問題についてシリアスに考えてみます。

よそさんでは「クロスレビュー形式」が基本でしょう。その方が公正で参考になるという意見もよく聞きます。それでは、なぜ我らがヒッポンはかような形式を続けているのか。編集長のコメントもぜひほしいところですが、とりあえず、今回は私の意見に止めておきます。

まず、絶対的に正しい評価、というのは存在し得ない、ということがあります。もちろん私は客観的な評価を心がけていますが、それでも怒りや喜びを隠しきれないときもある。そうした時は一般性を欠いてしまうのかも知れませんが、とにかく、私は私自身に対して正直に書いています。それがみなさんの怒りを買ったとしても、それは仕方がない。以降は、「石埜がこういう貶し方をするゲームはホントは結構イケるんだな」なんて勝手に判断してもらうしかありません。これは決して開き直っているわけではないのです。自分の感想を正直に、それが私に表現できる最大限の誠実さだ、ということなのです。

なんだか言い訳めいちゃったかな。だけど、これが本当のところ。私も見栄っぱりですから、結構評判を気にしてしまいまして。心打つお便りに混じって、些末で個人感情レベルの文句なんかがあると、ついムキになってしまうのです。大人げない、と言われてもねえ。性分ですから。

まあ別に、そういうのは個人レベルで受けて立たないでもありませんがね。はは。挑発挑発。

最近趣味でゲームやりこんでるヒマがないんで、こんな話ばっかですね。次回は「FFV」の話でもしましょうか。えへへ。

FC

ファミコン用ソフト

コナミの復刻版がついに登場 ファンならば持っていたい作品

任天堂に続き、コナミもディスクシステム用の自社製品の復刻版を発売。まずは3タイトルが発売される。『ファルシオン』などの名作も、ぜひカートリッジ化してほしいところ

●佐久間亮介
LDを買いまくっている毎日。先日は、『エイリアン2完全版 スペシャルコレクション』を買った。なんとLDを7面も使用しているのだ。感激。ジェームズ・キャメロンへのインタビューも収録されているし、お買得。『ALIENS』ファンならば、買っておかなければならない作品だ。おススメ度大

点数評価

- ⑩最高
- ⑨すごくよい
- ⑧とてもよい
- ⑦よい
- ⑥まあまあ
- ⑤ふつう
- ④もう少し
- ③がんばれ
- ②もっとがんばれ
- ①問題外

バーコード戦争勃発――!

サン電子より、エポック社の玩具『バーコードバトラーII』をファミコンと接続して楽しむ『バーコードワールド』が発売された。時を同じくしてバンダイからも、バーコードゲームが。どうなる?

データック発売 バーコード時代へ

サン電子のバーコードゲーム、『バーコードワールド』が発売されたのは、記憶に新しい。これは、一般製品に商品管理を目的として付属されているバーコードをファミコンに読みとらせ、そこからゲーム中に使用するキャラクターを創造するものであった。

それと時を同じくして、バンダイからも、同タイプの製品が発売された。『データック』である。『バーコードワールド』が、玩具『バーコードバトラーII』を読み取り機器として使用したのに対し、こちらは独自の読み取り機器とソフトの、セット販売。今後の展開が楽しみな2作品である。

⬆データック・ドラゴンボールZ～激闘天下一武道会／バンダイ／7800円／発売中　データック本体とゲームカセット、キャラクターカードのセットとなっている

⬆キャラクターカードの前面には、きれいなイラストが描かれている。カードに収められたキャラクターは、このイラストで判断するのだ

⬆裏面には、バーコードが印刷されている。ここにキャラクターデータが収められているのだ。一般製品のものも、もちろん読み込めるぞ

⬆写真上はデータック専用カセット。ほんの5～6センチ四方と、とても小さい

⬆創造したキャラを使用してゲームをプレイ。バーコードによりキャラの強さも決定される

キミはスーパー孫悟空を見つけられるか

『データック』の対応ソフト第1弾は、『ドラゴンボールZ激闘天下一武闘会』。第1弾ということもあり、データック本体+ソフトカセット+キャラクターカードというセット構成で販売されている。

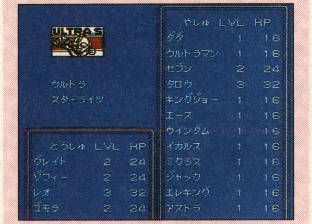
データック本体は、ファミコンのロムスロットに接続される。ソフトカセットは、データック上に設けられたスロットに挿されるのだ。今後の対応ソフトは、このカセットのみの販売となるだろう。

キャラクターカードは、裏にバーコードがついており、キャラのデータが収められている。そこから創造されたキャラを使用して、格闘アクションゲームを楽しむのだ。ユニークなのが、スーパー孫悟空のデータがないこと。これはユーザー自身が、規制製品のバーコードから、探しださなくてはならないのだ。

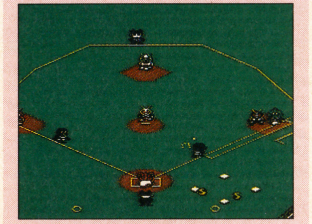
バトルベースボール

バンプレスト／2月発売／¥8600■容量：2M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P対戦可

野球ゲームの選手たちを、SDヒーローたちに。選手、ひとりひとりにヒットポイントが設定されており、必殺技を使用すると、HPが減少する。試合後に獲得できる経験値が一定の値に達するとレベルアップ。



↑選手、ひとりひとりに経験値とヒットポイントの数値が用意されている



↑キャラの移動等が遅いのが欠点。プレイしてスピード感がないんだよね

全体のテンポが遅すぎるのが欠点

SDヒーローを使用した野球ゲームである。出場する選手が成長するという要素を付加し、試合を重ねるごとに、強力な選手が誕生していく。

タイトルの『バトルベースボール』から、格闘技がプラスされた野球ゲームかと思ったのだが、実際は必殺技という概念が入っただけ。ピッチャーやバッターがこの必殺技を使用することによって魔球が投げられたり、打球が変化したりする。

おもしろい要素なのが、ヒットポイント。選手個々に体力が設けられており、これは必殺技を使用することによって、減少する。体力が減少すると、選手の動きに影響が出てくるのだ。例えば、走るのが遅くなったり、球速が落ちたり、ね。

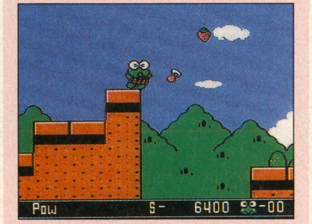
『ファミスタ』になれてしまうと、どうしても試合のテンポの悪さが気になる。やはり、『ファミスタ』の壁は厚い。

—

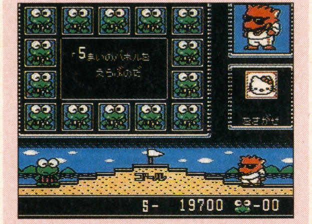
けろけろけろっぴの大冒険2

キャラクターソフト／2月下旬発売／¥5400■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

すっかり、おなじみとなったサンリオキャラクターシリーズ。けろけろけろっぴが主人公となり、さらわれた仲間を助け出す。スーパーマリオタイプのアクションゲーム。ボスとの戦闘はパネルゲームで戦う。



↑いちごを取ると、けろっぴがパワーアップ！ 4つ取ると無敵になるぞ



↑ボスキャラとの戦闘は、様々なタイプのパネルゲームで。わりと楽しい

評価の難しいタイプお子さんや娘さんに

こういったタイプのゲームは、評価が難しい。結論からいうと、本作は小さな子供向けに、よくできている。が、もしこれを中高生以上の年齢のユーザーが購入するとなると、話は別となってくるからだ。

万人に進められるか、というと難しいのだ。本作は、そんなゲームのひとつ。けろけろけろっぴを主人公とし、『スーパーマリオ』タイプのアクションゲームが展開する。独自性がないといえばそれまでだが、本作の持つ雰囲気は、それを補ってしまっている。女の子や小さなお子さんにとっては、このようなタイプの作品のほうが、すんなりとプレイできるんじゃないかな。

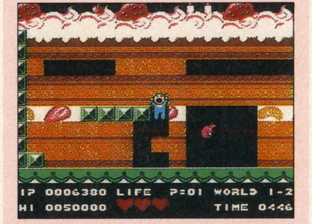
アクションゲームが得意な人や、ゲームにうるさい人には薦めない。むしろ、たまにはゲームで息抜きでも…といった人たちには、本作はちょうどいいゲームだ。

7

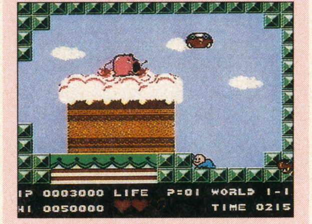
バイオミラクルぼくってウパ

コナミ／2月26日発売／¥3900■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：90%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

あかちゃんが主人公となった、アクションゲーム。敵を膨らまし、それを弾いて、攻撃していく。以前に、ディスクシステム用のソフトとして発売されたものの、カートリッジへのコンバート作品となっている。



↑ステージのデザインは、とてもユニーク。ケーキの面は見るだけで甘そう



↑ザコキャラをぶつけて、ボスを倒しちゃえ。キャラもかわいく描けている

カートリッジで蘇る名作を忘れてはならない

先月号で取り扱った『悪魔城ドラキュラ』に続く、ディスク→カートリッジのコンバート作品である。

当時、大きな容量を安価に使用できるということで発売されたディスクシステムではあるが、その後の大容量ROMの価格低下等により、デメリットばかりが目立つようになってしまった。また、ディスクカードでのソフトの供給も、ほとんどストップし、過去のハードという感はいなめない。が、いくら過去のハードとはいえ、良いソフトはたくさんある。前回の『悪魔城ドラキュラ』しかり、『ぼくってウパ』しかりだ。

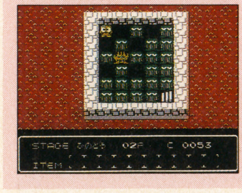
こういった作品が、カートリッジで復刻されるのは、非常に喜ばしい。ファミコンの歴史は長い。ディスクシステムを持っていないユーザーだっているのだ。そんなユーザーのための復刻版といえるだろう。次は『ファルシオン』を！

7

じゃんけんディスク城

徳間書店／書き換え中／¥600■メディア：ディスク■ジャンル：パズル■ディスク完成度：100%■コンティニュー：ディスクセーブ■1P専用

じゃんけんの法則で消えていく、3種のブロックをうまく動かし、ゴールを目指していく。パズルゲーム。



←じゃんけんの法則を使って、ゴールを目指そう

一般ユーザー公募によるゲームである。ゲームのルールを覚えるまでが、ちょっと手こずるかもしれない。基本は、グー、チョキ、パーの3種のブロックをうまく動かして、ゴールを目指すパズルゲームだ。動かしたブロックに隣接したブロックは、ジャンケンの法則によって消えていく。チョキのとなりにパーがあれば、パーは消える。はっきりした解法が見えないのが欠点。

6

降っても晴れてもソフトレビュー

『ストリートファイターII'ターボ』が業務用で発売された。2年近くもプレイしたゲームだけに、やらないはずがないのだが…。で、このスペースを使って、ちょっと『ターボ』の話を書かせてもらうね。

率直な感想は、〝大味になった〟。『〜ダッシュ』までの頃と比べると、必殺技でいかに相手を騙せるか、というゲームになってしまったように思える。それぞれのキャラクターの弱点を新必殺技を導入することだけで、解決しようとしているのも、気になる。加えて、あのスピード。あそこまで速くする必要は…。初心者はついてこれないよ。大技ばかりが目立ち、細かな技の持つ意味がなくなったし。COMは強すぎるし、ね。

みなさんは、どう思います？

PC

PCエンジン用ソフト

こじんまりとした作品ばかり出来じたいは悪くないけどね

この年末と春先の谷間ってのはどうしても作品が集まらない。毎年のことだけど、頭の痛いところでもあります。でも、今年は小粒ながらもなかなかの作品が集まってるようですよ。

●辻 猛

風邪をひいた。年末から年明けにかけて、1週間以上も寝たきり状態になってしまったのだ。久々にしんどかった。なにしろ5キロも体重減っちゃうぐらいだからね。やっぱり正月の一人暮しは淋しいもんです。マックでレイトレをガシガシ作ってても眩暈するだけだもんなあ。若くねえぞ、ったく。

点数評価

⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ ⑤ふつう ④もう少し ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外

5人でいっしょに"洞窟探索"

帰って来たAC・RPG『ダンジョンエクスプローラー2』に期待する

キャラ選択は8人プラス6人の全14人から

このところＲＰＧの発売が少なめのＰＣエンジン。他のジャンルでいいものがあったとはいえ、ＰＣユーザーのＲＰＧファンにとっては、"他機種"がうらやましかったところだ。

そこで登場するのがこの『ダンジョンエクスプローラー２』。前作はＨuカードだったが、今回はＳＣＤ－ＲＯＭでの発売となる。マルチプレイヤー・アクションＲＰＧの続編は、ＳＣＤ－ＲＯＭになってどう変わったのか。発売前に公開された内容を報告しておこう。

⬆建物の中でのメイン画面。前作の雰囲気を踏襲しているのが分かる。これなら入り込み易いよね

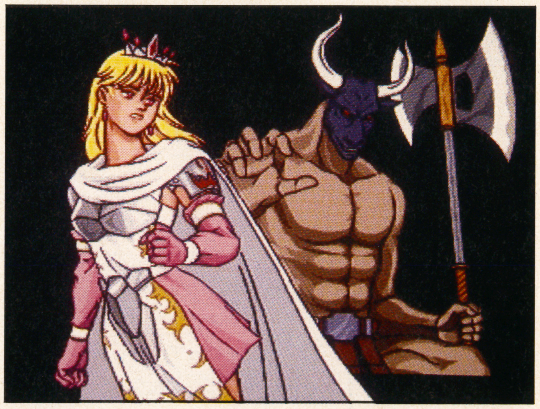
まず大きく変わったのがキャラクターの選択だ。前作では８種類の中からの選択だったが、今回はその８種類に加えて、ゲーム途中から６種類のキャラが選択可能になる。つまり、総計14種類の中から選べるようになったわけだ。キャラたちは全て、武器の持ち替えによるパワーアップが可能になっていて、もちろん転職もできる。

そして、キャラたちには、それぞれ敵モンスターとの相性が設定されている。数種類のキャラを駆使すれば、相性の悪い敵とはラクに戦えるし、複数の人数でプレイする時などは、キャラの組み合わせ方でいろいろな戦い方ができるようになる。

14種類というと、１人プレイのみでは持て余しぎみになるかな、とも思う。が、多人数プレイではちょうど良い自由度になり、組み合わせを考えていく楽しさが味わえるはずだ。

サウンドとビジュアルCD-ROMの本領発揮

前作にはなかった多くのビジュアルシーンも挿入されており、今回はストーリーを"見せる"ことにも重点がおかれている。しかし、ただビジュアルが入っているだけでは、現在のＣＤ－ＲＯＭソフトの中、"だからどうした？"というだけのもの。面白いのはゲーム中の城下町にある"図書館"のシステムなのだ。図書館の中では、プレイヤーは自分が今までに見てきたビジュアルシーンをもう一度呼び出すことが出きるようになっている。つまり、好きなときに"回想"できるシステムになっているわけで、ストーリーをじっくりと確認しながらゲームを進めていくことができるようになっているのだ。



⬆前作にはなかったビジュアルシーンがふんだんに盛り込まれている。写真はイスタクルの姫がさらわれる冒頭のシーンからのワンカットだ。

また、この図書館の中ではゲーム中のＢＧＭも自由に聴くことができる。ビジュアル・デモのＳＥにはＲＳＳ（ローランドサウンドスペース）が採用されていて、ステレオのスピーカーから真横、真後ろにまで広がる音が体感できるなど、ＢＧＭもＣＤ－ＲＯＭならではの迫力のある仕上がりになっている。

サブ・ゲームやキャラ別の特種イベントなど、前作の2.5倍のフィールドマップには、想像以上のパワーアップが施されているようだ。しかし、なんといってもマルチプレイヤー・モードで遊びたい。３人なら３倍、５人なら５倍の楽しさが引き出せるのが『ダンジョンエクスプローラー』なのである。

（編集部）

⬆５人による同時プレイは圧巻。ぜひ遊んで欲しいけど、パッドも５ついるんだよ、これが

⬆見ての通り、ブラックジャック。こんなサブゲームも、おりにふれて登場するよ

バトルロードランナー

ハドソン／２月10日発売／¥5800
■メディア：Hu-カード■ジャンル：ACG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■５Ｐ同時可

その名の通り、対戦型の『ロードランナー』だ。マルチタップをつなぐことで、最大５人までの対戦プレイが可能。人数が足りなくてもコンピュータが相手をしてくれる。当然ながら、面クリモードもついている。

↑対戦面はとにかく生き残ること！ 逃げまくってもダメだけどね

↑面クリステージは頭をグリグリ使わなければ解けないのであります

昨年末に出れば最高だったのに…

『ロードランナー』と言えば、ハドソンを世間に知らしめたアクションパズルゲームであります。なんでこんな説明してるかって〜と、ヘタすりゃ知らない人がいるのでは？ と思ったからなんです。約10年前でっせ、『ロードランナー』って。はああ。しかし、基本ネタは古いけど、やっぱりおもろいもんはおもろいもんでした。

この『ロードランナー』は、バトルとつけるだけあって、対戦が非常にアツくなります。なにしろ勝ち抜き戦ですからねえ。しかも、モンスターまで出現する。相手とモンスターの両方の動きを警戒しながらやらなきゃなんないけど、あまり深く考える必要はないです。なんだか楽しげなうちに勝ってたり、負けてたりするわけですからね、こういうのって。面クリもエディットもできるし。だけど、年末ソフトとして出してほしかったよなあ。

8

コットン

ハドソン／２月12日発売／¥6800
■メディア■SCD-ROM■ジャンル：STG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■１Ｐ専用

めずらしいハドソンの移植シューティングゲーム。７つの世界を救い、７色のWILLOWを取り戻すのが目的。ＳＣＤを使い、キャラを喋らせている。声優は、あのTARAKOを起用している。

↑ビジュアルはこんなの。ＴＡＲＡＫＯとマッチしているのがいいね

↑ほうきに乗ってる女の子ってえとやっぱりアレになっちゃうんだよね

出来はいいけど、アレと比べたら…

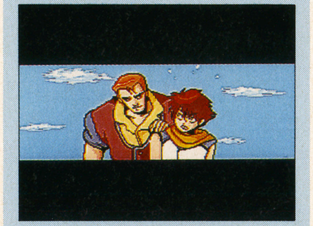
ハドソンが他社のシューティングを移植するってのは結構めずらしい事なんじゃないの？ まあ、そんな事はさておいてだ、肝心のゲームの方なんだけど、どうもホウキに女の子が乗って、横スクロールのシューティングをしてるっていうとだ、あの『マジカルチェイス』と比べてしまうわけなんですよ。これはハドソンの開発の人も承知の上で作っているんだろうから、こんな事で比較しちゃいけないんだろうけど、やっぱり発色やら、動きの細かさでは『マジチェ』を越えてない。ヘンなこだわりかもしれないが、どうしても『マジチェ』が引っ掛かるので、あえて言わせてもらいました。ただ、声の効果音やら、キャラのかわいさ、それにシューティングとしての出来はなかなかのものです。途中のビジュアルもいいしね。ううむ、この辺が移植の難しさなのかな？

7

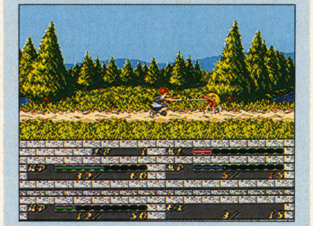
幻想大陸オーレリア

タイトー／２月26日発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：ACG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■１Ｐ専用

横スクロール型のバトルアクションゲーム。ストーリー進行型。オーレリア大陸という、魔族と人とが共存していた土地に革命が起きた。そして、それは魔族との決別の時でもあったのだ。



↑ビジュアルシーンはなかなかよい。しゃべくりともマッチしてるし



↑このアクションシーンがもうちょっとなんとかならんかったのかなあ

もうちょっとハデさがほしい

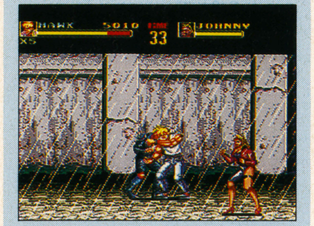
画面は横スクロールし、主人公が剣で戦うという、オーソドックスなアクションゲームだ。ゲームはあるひとつの物語を中心にして進んでいくようになっている。だから、今までのような謎解きではなく、ストーリーを楽しみながらのアドベンチャー＋アクションと考えたほうがいいだろう。オープニングなどは、さすがに見せるものがあるのだが、いかんせん中心となるゲーム部分が地味すぎる。とりあえずため撃ちとかができるようになっているんだけど、全体的にリアルっぽくしようとしているために、ハデさがないんだ。地味が悪いといっているのではない。ここでいうハデさとは、「演出力」という事なのである。もうちょっと、プレイヤーを引き込ませるなにかがほしかった。これでは途中で投げてしまいそうだ。ビジュアルだけがよくってもねえ。

5

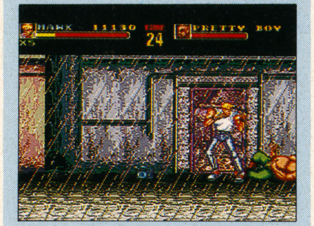
クレスト・オブ・ウルフ

ハドソン／２月26日発売／¥6800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：ACG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■１Ｐ専用

ハドソンの格闘アクションゲーム。主人公ホーク（＆トニー）の恋人ビアンカがジャドーなる悪の組織にさらわれた。それを救うのが目的。１対１のバトルではなく、横スクロールしながらのバトルとなっている。



↑通りではだいだい３人ぐらいの敵を相手にする



↑とにかく、目前の敵を倒さないと先に進めないのである

ちょいと色物に走りすぎか？

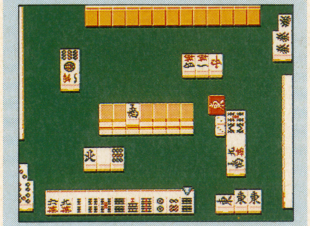
まだ巷では格闘ゲームのブームのまっさかりではあります。そんな中に、ハドソンが出すんだから、さぞやすんごい格闘ゲームなのであろうなあ、と思っているあなた。それはちょいと間違いです。このゲームは『ストII』のような１対１の格闘ゲームではありません。横スクロールして、ザコを殴る蹴るで倒し、最後にステージボスと戦うという、ちょいと昔にあったような格闘ゲームなのです。古いけど、『戦いの挽歌』と言えばわかるかなあ？ ともかく、『ストII』や『らんま』のような格闘ものではありません。念のため。そういう視点から見れば、ボスもなかなか手ごわいし、戦いがいがあるんだけど、『ストII』に慣れてしまったせいか、ボスまでの道が非常にかったるく感じる。マネしたくなかったのかもしれないけど、『ストII』用になってしまった体には…。

6

スーパー麻雀大会

光栄／発売中／¥9800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

光栄の本格的4人打ち麻雀ゲーム。対戦相手が、ノストラダムスやら宮本武蔵、徳川家康、そしてあのシブサワコウなど、いろいろと揃っている。しかも、それなりに強い雀士達ばかりなのである。



↑あくまで麻雀がメイン。特に変わった演出はないのであります

↑大会では優勝すれば賞金がもらえる。賭けた結果も気になるところ

ちゃんとした麻雀したい人に…

最近ではめずらしい、4人打ちの麻雀ゲームだ。しかも、ルールも本格的で、いろいろと設定を変える事もできるようになっている。対戦相手も、源義経やチンギスハーンなどの歴史上の人物やシブサワコウやただのサラリーマン、学生までと、いろいろと出している。そして、それぞれに打ち筋のクセを付けているところもいいね。ゲームは、通常の雀荘と、競馬のように着順を当てる大会の2つに分かれている。雀荘では、3人の対戦相手を選んで戦うという、普通の麻雀ゲームが楽しめる。ここで勝って行くと、持ち金がどんどん増えるわけだ。もちろん、大会でもお金を増やす事ができる。ここでは参加して儲けるのと、5枠に分かれた各選手を競馬のような形で賭けるという2つの楽しみ方ができるんだ。どちらにせよ、麻雀をじっくりやりたい人向けだね。

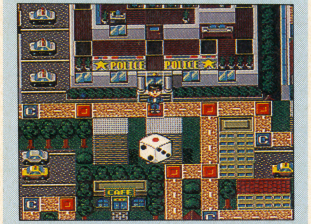
7

ポリスコレクション

レーザーソフト／2月26日発売／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■4P同時可

俗に言う『桃鉄』タイプのスゴロクゲーム。君は凄腕（？）の刑事となり、犯人を検挙するために証拠を集めて、凶悪な殺人事件を解決するのだ。4人同時プレイ可能でちょっと渋めのビジュアル付きだ。

↑この4人の刑事の中からキャラを選ぼう。名前を変える事もできるよ



↑街の中を舞台にしたゲームマップ。進むべきコースが少し見づらいかも

みんなで遊ぶサスペンスミスマッチ？　かなぁ？

この『ポリスコネクション』は少し前に同社から発売されたスゴロクゲーム『なりトレ』の2みたいな感じの作品。今回プレイヤーは、刑事となって凶悪犯を逮捕し、事件を解決するのが目的となっている。このテのゲームにしてはめずらしくシリアスな設定で、○○サスペンス劇場とかのドラマをホウフツとさせてくれる。さて、肝心のゲームのほうは、サイコロを振って出た目の数だけマップ上のコマを移動させるというオーソドックスな展開だ。それでもって、これまたお約束のアイテムなどが手に入ったり、それらを使ってプレイヤーどうし邪魔しあい、シノギをけずったりするるってやつですよ。もちろん一人でも遊べるけど、やっぱりこのタイプのゲームは大勢で遊ばないと、本当の面白さがわからないだろう。これも、やっぱ年末用じゃなかったのかな？

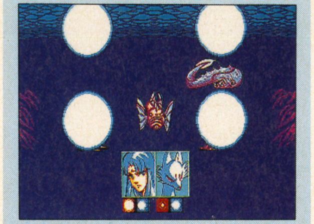
5

ブライII 闇皇帝の逆襲

リバーヒルソフト／発売中／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

同名のRPGの2作目。前作で闇の皇帝ビドーの野望を打ち砕いた8の勇者達に、またまた戦乱の嵐が吹き荒れる。ビジュアルメインのストーリー進行型RPGだ。システムも変更されている。

↑HP・MPシステムにもちょこっと変更があったとさ



↑戦闘はよりハデになってるが、しゃべりはやめてほしかた

好きでないとつらいかもよ

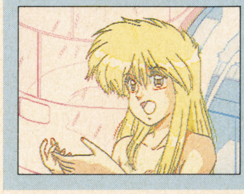
とりあえず終わり近くまでやったので、その報告を。内容は前作の全くの続編。つまり前作をやっていないとわからないもの。だけど、ちゃんと回想シーンが付いているのでフォローは万全と言えるでしょう。ビジュアルシーンにも力が入っていて、きれいなうえによく動く。特に戦闘シーンの場面はなかなか、かな？画面切り換えのところや、敵が攻撃の時には前に出てきたり、特殊能力の効果もあったり。ただキャラクターは喋らないほうがよかった。ちょっと変だぜ、こりゃ。ストーリーもオムニバス形式は変わらない。まあ8人も登場人物がいるわけだから、この方がそれぞれの個性が感じられていいのか。しかし『ブライ』から六千年前にタイムスリップして光と闇の戦いを止めさせる、という展開にはまいったぞ。やっぱ前作からのファン向けなのかなあ。

7

コズミックファンタジービジュアル集

レーザーソフト／2月12日発売／¥4980
■メディア：CD-ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■1P専用

最近3作目が発売された人気RPG、『コズミックファンタジー』シリーズ1、2のビジュアル集。



←グラフィックのいくつかは修正されてるみたい

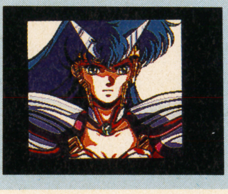
このソフトにはその名のとおり、『コズミック』シリーズの1、2作目の全ビジュアルが収録されています。と、こう書いてしまえば本当にそれだけのソフトなんですよ、これ……。

とりあえずビジュアル集っていうソフト自体が恐らくゲーム業界初でもあるし、ちゃんとナレーションも入ってるから、このソフトを見るだけでシリーズの全物語が解るのは評価できるんですがね……。

ヴァリスビジュアル集

レーザーソフト／2月19日発売／¥4980
■メディア：CD-ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■1P専用

レーザーソフトの看板タイトル、『ヴァリス』シリーズのビジュアルだけを詰めこんだ紙芝居的ソフト。



←マニアの人には見慣れちゃった絵かもしれない

先の『コズミック』ビジュアル集と同じく、『ヴァリスII、III、IV』の全ビジュアルが優子役の島本須美のナレーション付きで収録。と、この作品も言ってしまえばそれだけのソフト。まあ近頃の一本調子ADVとかよりは絵もたくさん入って、オトクかなって気はしますけど。でもこのテのソフトって、マニアしか買わないだろうけど、そういう人って全シリーズ持ってるからね……。

MD

メガドライブ用ソフト

今年のメガドライブはどのような変化があるのだろうか

佳作は多くとも、決定的な一打に欠けるメガドライブのソフト。閉塞した市場状況に新風を吹き込んでほしいと思っているのは、私だけじゃないはずだ。

●成沢大輔
ここんところ著名なシュミレーションゲームの作者と立て続けにお会いした。ファミ通の企画で敬愛する薗部博之さんと競馬場へ行った数日後、メガドライブの某名作シミュレーションゲームのメインデザイナーと一緒に酒を飲んだ。こういう酒ばかりだといつでも楽しいんだけどなあ。

点数評価

- ⑩最高
- ⑨すごくよい
- ⑧とてもよい
- ⑦よい
- ⑥まあまあ
- ⑤ふつう
- ④もう少し
- ③がんばれ
- ②もっとがんばれ
- ①問題外

がんばれ！セガ&サードパーティー

最近の問屋筋情報によると、メガドライブのソフトは平均して１万本がやっとなんだそうだ。特にサードパーティーのソフトは落ち込みが激しく、ほとんど注文が取れないソフトも少なくないという。

その原因はさまざま考えられるけど、やはり主原因は強力なオピニオンソフト不足なんじゃないだろうか。

そこで以下にあげる５つのメーカーに一念発起してもらって、メガドライブの市場をガンと盛り上げるソフトを開発してほしいと考える次第である。

はっきりいってどのサードパーティーにもそれなりの問題はある。ハードメーカーであるセガだって例外ではない。しかし現状を突き破る力を持つのも以下のメーカーをおいて他にはないと思っている。

それがユーザーの声でもあると私は信じている。

今年の飛躍を期待する５社

ゲーム業界は慢性的な人材不足である。優秀なプログラマーやゲームデザイナーはいても、開発の現場と営業サイドを結ぶプロデューサー、特に20代後半から30代半ばにかけての人材がまったく不足しているのだ。

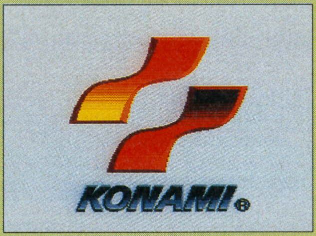
以下の５社とて例外ではないが、いずれも底知れぬパワーだけは感じる。だからこそ期待をかけるのだ。

はたして１年後には、どのような変化が訪れるのだろう。その日が楽しみであり、恐怖でもある。停滞だけはしてくれるなと祈るばかりだ。

セガ

セガの最大の問題は品質の不統一につきる。開発のラインによって出来不出来が激しすぎる。しかし任天堂があれだけ自社ソフトのクオリティを保つからには、セガにも同等の対応が望まれる。それをしてこそ、真のオピニオンリーダーたるだろう。

コナミ



コナミの技術力は誰もが認めるところだ。だが、なぜ業務用の移植しか望まれないのだろう。それはコンシューマーオリジナルの名作がないからでは？　本年こそ往年のファミコンソフトのようなオリジナルがほしい。それができないコナミではない。

EA・ビクター

なぜアメリカにあれだけタマを持っているのに、日本でリリースされるソフトが奮わないのか。一にも二にも移植ソフトのセレクションが間違っている。日本のゲーム市場がわかる人に選ばせるようになったとき、大化けする可能性を持ちうるメーカーと見ている。

ゲームアーツ

素晴らしい技術力と貧相なプロデュース能力。それが現在のゲームアーツというメーカーを語るすべてである。『ゆみみみっくす』『LUNAR』で潜在能力ははっきりした。あとはこの技術力をどんな方向に発揮するか。この１点にかかっていると言えよう。

メサイヤ

メガドライブでは今一つも、スーパーファミコンやPCエンジンですさまじいパワーを見せつけている。マイナーな印象のゲームしか出てこないが、それらは洗練されていないだけだ。彼らに対する主題は「レイノス・ヴァルケンのメジャー化」にほかならない。

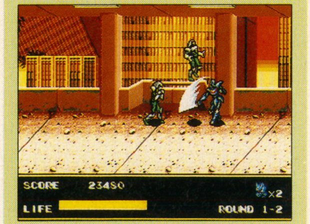
誤解なんかこわくない！　オレの評価はこう読め！

もともとゲームの評価が何の意味を持つかと言えば、それが発売前のものであるほど、「ユーザーが購入するためのガイドライン」でしかありえないことに気がついている人がどれだけいるのだろうか。もともと「エンターテイメントに評論は成立しない」ことを前提にしている以上、私のつける評価点は、私自身が買ってもいいソフトかどうか、買えばしばらく遊べるソフトなのかどうかを判断したものにすぎない。結果、他のレビュアーより厳しくなっているかもしれないが、少くとも私は７点以下のソフトはわずかな例外を除いて買う気がまったくおきないことも言っておこう。勘違いされても困るが、私はゲームを見る目には揺るぎない自信がある。自分が欲しいゲームは、だれがプレイしてもいいゲームであると言い切れる。もちろん点数に対しては、どこまでも私自身に責任があるし、１度評価した以上はどこまでも貫き通す。そのくらいの気概がなければ、メーカーに対しても失礼である。

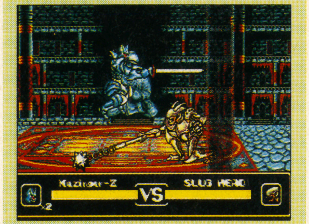
マジンサーガ

セガ／２月26日発売／¥6800
■容量：８Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■１Ｐ専用

永井豪原作のマンガのゲーム化。横スクロールでのアクションと、巨大なボスとの対戦で１ステージが構成されている。ボスとの対戦ステージでは自キャラはマジンガーＺになり、１対１の格闘になる。



↑アクションステージは剣で攻撃するのが基本だが、投げ技もできる



↑ボスとの対戦ステージ。敵は飛び道具も使って攻撃してくるぞ

これは思わぬ傑作 ボスとの対戦がアツい

プレイする前は「どーせただのキャラクターアクションだろ」という先入観を持っていたけど、とんでもない。同タイプの格闘アクションの中に入っても引けをとらないほどきっちり作ってある。

ステージの前半が『ファイナルファイト』調の格闘で、後半のボス対決が『ファイティングマスターズ』的モンスター格闘戦になる。このボス対戦がいい。しっかりしたアクションとアニメーション、敵のアルゴリズムの個性、そしてロボットとして大きさを感じさせるグラフィック。どこを見ても一級品のそれである。

反面、前半のスクロールステージが長すぎる上にバランスが悪く、ボスへ到るまでに疲れてしまうのが残念。ただ対ボスだけの隠しコマンドがあるらしいので救われているかも。

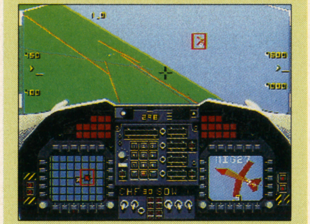
難易度は高めだが、理不尽なほどではない。

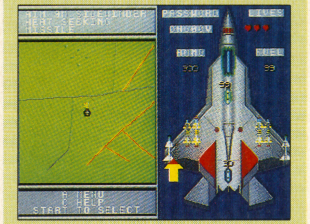
7.5

F22インターセプター

ＥＡビクター／２月12日発売／¥8900
■容量：８Ｍ■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■１Ｐ専用

アメリカ空軍の次期主力戦闘機F22を素材にとったフライトシミュレーター。３種類のモードが設定されている。通常の戦闘ステージはアメリカのほか、韓国、イラクなど。敵機はいずれも旧ソ連製の機体だ。


↑中央の黒い十字と、敵機を示す赤い四角が重なればロックオン



↑搭載するミサイル類は幾通りかのパターンから選択。マニアックな作りだ

フライトシミュレーターとしてはちょっと古臭いか

今、このジャンルのソフトがもっとも充実しているハードは、ＩＢＭ－ＰＣだったりするわけで、ほとんど『スターブレード』ばりのグラフィックが動いたりするのである。もちろんメガドライブという家庭用ハードと、高速ＣＰＵを搭載したパソコンでは比較の対象にならないのだが、それにしてもこの『Ｆ22』は古臭い印象が強い。ポリゴンを使ったグラフィックだが、どこかあか抜けなく野暮ったいし、スピードの面でも『スタークルーザー』より劣る。あまり「空を飛んで、敵と戦っている」という感じではない。そのへんは『パイロットウイングス』と比較にならないほどだ。

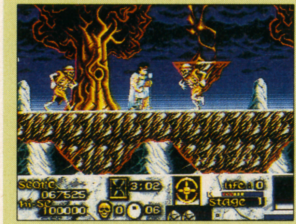
フライトシミュレーターというジャンル自体は、まだこれからの可能性がある。このゲームを叩き台にしてより上のソフトを作ってほしいと思う。

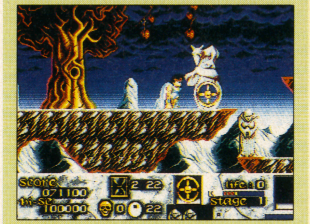
4

邪神ドラクソス

ＥＡビクター／２月19日発売／¥8900
■容量：８Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■１Ｐ専用

画面の流れはオーソドックスな横スクロールアクションゲーム。『魔界村』ライクなマップで、これでもかというほど敵が出現する。石像にされた人をすべて助けだしてステージエンドまで進めば面クリアとなる。


↑立ち止まっていても敵は現れて来る。もたつけばタイムオーバーに……


↑鳥のような石像がゲイトキーパー。十字ボタンでメロディーをコピーする

典型的アメリカ産のアバウトなアクション

まあ、最近でこそ少なくなったものの、アメリカで制作されたアクションゲームのほとんどは大味で、日本人のプレイに耐えないものが多かった。あえて例をあげれば『ソードオブソダン』『ゴッズ』などである。ああ、書いちゃった。

で、この『邪神ドラクソス』もその伝統を受け継ぐ数少ないソフトの一つである。マップのデザイン、敵のアルゴリズム、グラフィック、サウンドのどれをとっても繊細という言葉とはかけ離れている。これが『タズマニア』のように何か一つだけでも取り柄があれば救いもあるのだが、そんなもの微塵もなく、ただひたすらに敵の攻撃をかわしながら進んでいくのみ。

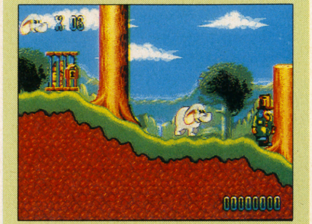
断言しましょう。こうしたソフトを日本でリリースするのは何のメリットも生みださない。担当者はよく考えて持ってきてね。

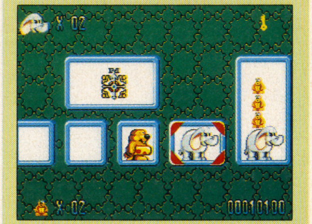
2

ゾウ！ゾウ！ゾウ！ レスキュー大作戦

ＥＡビクター／２月26日発売／¥8900
■容量：４Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■１Ｐ専用

主人公は小象というメルヘン調のアクションゲーム。サーカス団に捕まっている森の仲間達を助けだすのが目的だ。助けだした仲間も選択して操作できる。マップの内容に適した動物を仲間にできる。


↑団長を踏みつぶして鍵を奪い、おりを開けると仲間を助け出せる


↑助けた仲間に代わって進む。他の仲間は代わった地点で待っている

アメリカのイロモノは一昔前の業務用の香り

ゲームの内容的なものはさて置いて、近ごろ見られなくなった「イロモノ・キワモノ」の匂いが強いゲームである。

まず主人公がゾウ！　これで十分びっくりするがこのゾウ、ジャンプするわ、あまりかわいくないわで、一種独特な存在感がにじみ出ている。一応お座りポーズもするけど、これがまたかわいくない。いかにもアメリカで作られた子ども向きなゲームっぽいアバウトさが感じられる。

それでもゲーム性には工夫のあとが見られるし、キャラの個性による仕かけも用意されている。日本人が作った手抜きの子ども向けゲームよりははるかにまし。

そして何よりも「イロモノ」らしさがたまらない。なぜだかよくわからないけど、妙に先が見たくなる。

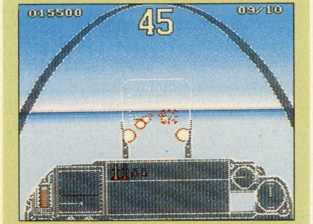
人に勧められるゲームじゃないけど、個人的には好きだ。

5

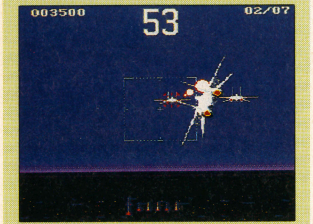
G−LOC

セガ／２月26日発売／¥6800
■容量：８Ｍ■ジャンル：アクション■ＲＯＭ完成度：100％■コンティニュー：あり■１Ｐ専用

３年前に発売された体感ゲームからの移植作。『アフターバーナー』タイプの３Ｄシューティングに、さまざまなクリア条件をつけられている。ゲームの難易度は業務用より大幅に下げられている。



↑視点はステージによってコクピットのものと、自機中心とに変わる



↑ロックオンは自動的に行われる。サイトが赤くなったらミサイル発射

３Ｄシューティングの最高峰には遠く及ばない

業務用の『Ｇ−ＬＯＣ』自体が『アフターバーナー』に遠く及ばなかったので、このメガドライブ版もどうかと思っていたが、案の定である。どこをどう見ても『アフターバーナーII』には比較にならない。決して悪いというのではないが、スピード感、ゲーム性などほとんどの点において『アフターバーナーII』よりすぐれているとは言えない。さらに当たり判定もアバウトで、知らないうちにやらされてしまうこともある。せいぜいごくごく水準級の３Ｄシューティングとの評価が妥当だろう。

すでに『アフターバーナーII』は入手が難しくなりつつあるが、その代用品としてはとても勧められるものではない。

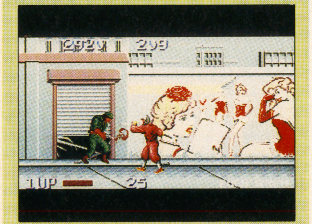
もっときっちり作りこんだものをプレイしたかった。そうじゃなくてはこのソフトは意味を持たないのではないかと思う。

5

ニンジャウォーリアーズ

タイトー／２月26日発売／¥7800
■メディア：ＣＤ−ＲＯＭ■ジャンル：アクション■ＲＯＭ完成度：90％■コンティニュー：あり■２Ｐ同時可

『ダライアス』などと同じタイトーの３画面筐体で発売された業務用からの移植作。横スクロールの忍者物アクションゲーム。画面の上下が切られており、業務用に近いサイズの画面比率になっている。



↑あれ？　主人公って、こんな寸詰まりのキャラだったっけ？

↑ダメージを受けると中身が露出する。鉄光りがまぶしいサイボーグなのだ

もはや今さらの印象しかないのにどうして？

PCエンジン版の移植では抜けていた壁の絵を描きこんだことや、オリジナルに近い画面比率を採用することで、一応忠実な移植らしく見えるようになった。

けどねえ、そんなことはもはや問題にはならないぐらい古臭いゲームなのだ。メガCDだからゴージャスなほうがいいとは絶対に思わないが、ゲームそのものがもとよりすぐれたものではなく、３画面筐体でプレイしてこそのゲームである。これが３年前ならまだいいのだが、1993年の現在では、まったく生彩を欠く。

そういえば主人公の忍者たちは、もう少しスマートだったような記憶があるが、はて？

わずかに「ZUNTATA」のアレンジサウンドが聞けるのが救いだが、それにしても不満が残る。

メガCDだからと言うわけじゃないんだけど。

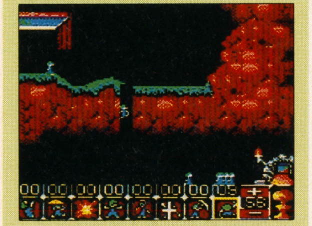
4

GAME GEAR

レミングス

セガ／２月５日発売／¥3500（予価）
■容量：２Ｍ■ジャンル：パズル■ＲＯＭ完成度：100％■バックアップ：パスワード■１Ｐ専用

オリジナルはイギリス製のパソコンゲームで、家庭用機種のほとんどに移植されたアクションパズルの定番。ゲーム性の点ではゲームギアでもほとんど見劣りしない移植である。



↑コマンドはカーソルを下に移動すると画面に出てくるのだ

↑自爆シーンは炸裂しないが、こればかりはしかたないだろう

移植の完成度は高いがゲームギアでは細かすぎる

この仕事をしていると、当然ながら視力が落ちてくる（原因はゲームだけでなく、本の読みすぎでもある）ものであるが、そんな私にとってこの『レミングス』はいかにもつらかった。

ゲームそのものは立派な移植がなされており、ハンドヘルド機としては充分すぎるほどだ。ややカーソルの移動スピードが遅くなっている程度である。もっともファミコンにも移植されているぐらいだから、この程度の移植はできて当然なのだが。

ただ、もともと細かいキャラクターのゲームだけに、ゲームギアだとさらに小さくなってしまって、目が疲れてしまうことおびただしい。15分連続してプレイするだけで、目がしょぼしょぼしてしまう。中毒性のあるゲームだけになおさらなのだ。

ターゲットマシンの性格をもう少し考えてほしかった。

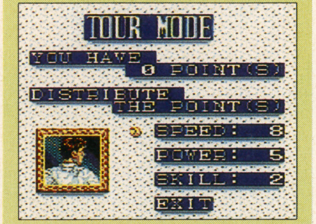
6

GAME GEAR

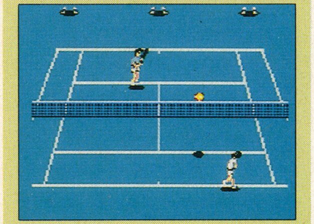
ウィンブルドン

セガ／２月26日発売／¥3200（予価）
■容量：１Ｍ■ジャンル：スポーツ■ＲＯＭ完成度：100％■バックアップ：パスワード■２Ｐ通信可

ごくオーソドックスなシステムのテニスゲーム。フリー対戦、ツアー２人対戦の３モードが用意されている。ツアーモードでは、自分のオリジナルキャラクターを作って、各種のトーナメントに臨む。



↑ツアーモードでは自分のキャラを作って参加することになるのだ



↑ボールがちょいと見づらく、慣れるまで結構な時間を要する

これといった特徴のないフツーのテニスゲーム

可もなく不可もなく、10年以上も前からあるテニスゲームのシステムをそのまま流用したソフトであり、特筆すべき点は見事なほどに見当たらない。

とまあ、投げやりな書き出しになってしまったが、こんな風になってしまうのには理由がある。

全然緊張できないのよ、これが。どんなありきたりのシステムを使っていようと、その操作性がすぐれていれば自然とゲームに熱中してしまう。今『ファミリーテニス』をプレイしても、充分遊ぶに耐えられるのは、システムと操作性が際立ってすぐれているからにほかならない。この『ウィンブルトン』にしても、『ファミリーテニス』のような部分があれば、少しは評価も高くなるのだが、残念ながらどこにもない。

まあ、対戦スポーツものは、貴重なんだけどね。

4

GB

ゲームボーイ用ソフト

去年は続編が主役だったが、今年のGBはどうなるのか!!

いまいちオリジナルソフトの発売が少なくなってきているGB！　一体これからどのようなソフトが発売されていくのかを、真面目に考えてみたいと思う。さて結果はいかに!?

●清野義孝
正月休みもアッという間に終わり、もう2月。早すぎる時間の流れに、通勤時間1時間30分の長さがもったいなくなってきた。そう、私は田舎者。神奈川のど真ん中〝綾瀬〟から、そろそろ引っ越しでもしようかなどこか良い場所があったら教えてください。自分で探すの面倒なので。

点数評価
⑩最高　⑨すごくよい　⑧とてもよい　⑦よい　⑥まあまあ　⑤ふつう　④もう少し　③がんばれ　②もっとがんばれ　①問題外

ゲームボーイソフトがなくなる!?

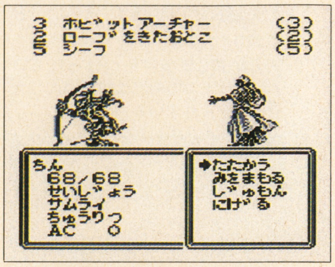
'93年ゲームボーイソフトの動向を探る

発売予定本数が半減！

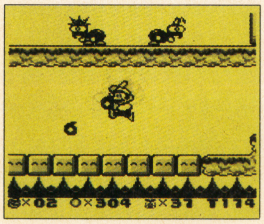
昨年末は例年同様、年末商戦向けのソフトが集中しただけあって全ハード合計すると100本を越えるソフトが発売された。年が開けて、年末商戦の余波があってか1月の発売ソフトの本数がそう多くないのはまだしも、ゲームボーイソフトの発売予定スケジュールを見てみると1月の段階で発売予定本数が去年の約半分のなんと二十数本。果してこのままゲームボーイは衰退してしまうのか？　編集部では任天堂及びゲームボーイソフトの発売をしているサードパーティに、今年のゲームボーイソフトの展開予定を聞いてみた。

「通常通りに発売はして行く予定です。具体的に年内何本ということは今の所未定です」（カプコン広報）「発売は続けて行きます。うちの場合上位機種からの移植、特にアクションゲームが中心ですね」（ハドソン広報）他のメーカーさんも発売は続けて行く様子。さて任天堂はというと……。

「もちろん発売して行きますよ。昨年は当社としては割とタイトル数が多かったんですけれども、どれも結構売れ行きはいいですし。CESに出展してある『ゼルダの伝説』も国内発売を予定していますしね」なるほど。余計な心配だったみたいだね。



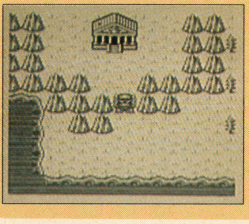
↑今一番売れているのがこの『WIZARDRY 外伝II』。その完成度の高さはＳＦＣ版、ＦＣ版にもひけを取らない



←『マリオ』シリーズはGBでもやはり人気が高い。GB版『ゼルダ』も国内で発売予定

スクウェア

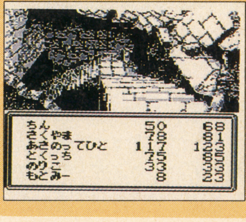
「今の所、具体的な発売予定は無いです。ゲームボーイ版『聖剣伝説』の時も新チームが試験的に作ったものだったので、そういったことを考えると新作の発表は可能性として無いとは言えませんね」……『SA・GA』シリーズを越える作品が発売されるかな？



←完結が惜しまれる『SA・GA』シリーズ。新作は？

アスキー

「具体的に現在のゲームボーイソフト全体の状況は伝わってきていませんが、当社としては続けてソフトの発売をして行く方針です。『WIZ外伝II』の売行きも好調ですし、『WIZ・外伝』シリーズは続けていくつもりです。」……『WIZ』ファンには心強いね。



←GBオリジナルシナリオが嬉しい『WIZ・外伝』

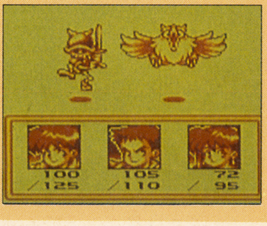
アトラス

「今年発売を予定しているのは１本だけですね。それも今年の年末あるいは来年の初めになるかもしれないですけど。ゲームボーイは初期に比べて市場もあまり良くないようですし。『女神転生・外伝』シリーズは続けて行きます。」……その１本ってあれのことかな？

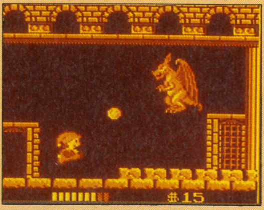
←『メガテン』もGBで発売。外伝シリーズは続くそうだ

今春発売予定の注目ソフト

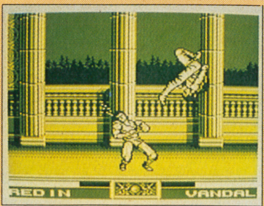
ここでは春から夏にかけて注目のGBソフトを３本紹介する。まずコナミの『ゴッドメディスン』。ゲームの中で主人公がRPGをプレイするという設定が面白い。次はハドソンの『迷宮組曲』。以前FCで発売された名作ACGの移植。３本目はコナミの『アウトバースト』。ケーブルを使った対戦プレイ可能の格闘ACG。以上３本、どれも楽しみ。



←その設定が面白いRPG『ゴッドメディスン』



→いかにもハドソンらしいACG『迷宮組曲』

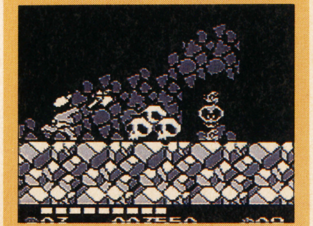


←遂に対戦格闘ACGの波がGBに『アウトバースト』

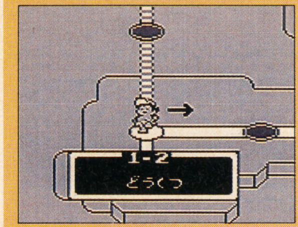
高橋名人の冒険島III

ハドソン／2月26日発売／¥3800※■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

高橋名人を主人公にした、横スクロールアクション。他の機種に移植されており、ゲームボーイ版としては、3作品目にあたる。手にしたオノで敵を攻撃し、ライフがゼロになるまでにクリアしなければならない。



↑ライフは少しずつ減っていく。途中に現われる果物を食べると回復する



↑すでに攻略した面に戻り、もう一度楽しむことが可能。武器を入手できるぞ／

ゲームバランスの良さは有名シリーズ物ならでは

ファミコンをやっている人なら、すっかりおなじみのシリーズ。数々の機種に移植され、ゲームボーイ版だけでも3作品目となった。う〜む、スゲーとつくづく感心してしまう。

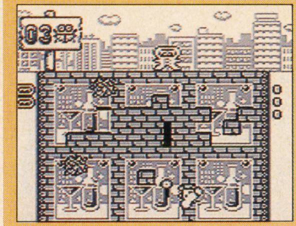
だけどバカにはできないぞ。これまでの作品の欠点を改良してあるだけあって、すっごく遊びやすい／武器の交換はすっかりおなじみだし、新たにエリア間の移動も、攻略した場所へあと戻りできるようになった。だから、ストックしておいた武器が全部なくなったときに、すでに攻略した面へ取りに行くことができるというわけ。いままで不自由していたからね、これで初心者でも楽しめるようになったと思うよ。

敵の出現パターンの難易度は高いけど、コンティニュー機能があるから何度もトライできる。オイラが楽しめるんだから、こりゃ隠れた名作になるぞ／(タカちん) **7**

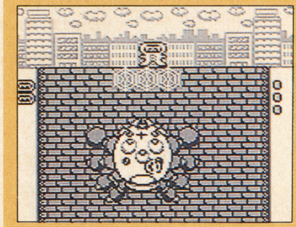
BURNING PAPER

ロジーク／2月26日発売予定／¥3200※■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：コンティニュー■1P専用

太陽光線を利用して攻撃するスーパーロボットの虫退治アクションゲーム。画面下から這い上がってくる巨大な虫をすべて消すとクリアとなる。コミカルなキャラは可愛いが、ちょっとクセのあるシステムが特徴。



↑太陽光線では虫を倒せない。ポスターを焼き切って虫を落とすのだ



↑ステージをクリアしていくと、ボスキャラとの対決ステージになるぞ

パズル性の高い内容でけっこうハマれるぞ

ただのアクションゲームのつもりでプレイすると、すぐにハマってしまう。要は6枚のポスターを焼き切って虫を落とすのが目的。このとき先のことを考えて切っていくのが重要となる。つまり、パズル要素の高いゲームということだ。

システム自体はごく単純。プレイする人なりの作戦で、ゲームを進めていくことができる。確実に1匹ずつ消していったり、まとめて消して高得点を狙ったりしてもいい。決められたパターンというものがないので、自分の好きなようにゲームを進められる。いろいろ試しているだけでもハマってしまう。単純だけど、なかなか奥が深いといえる。

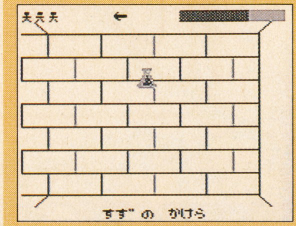
残念なのは、システムは単純なのに、グラフィックがゴチャゴチャしているところ。スッキリさせればもっと遊びやすいだろう。

(渡辺〝中古屋〟洋三) **6**

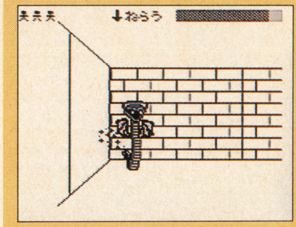
ミステリューム

バップ／発売日未定／価格未定■容量：未定■ジャンル：アドベンチャー■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■1P専用

巨大なアリの一族と兄弟子カドミアを助け出すことが目的の、3Dダンジョンアドベンチャー。錬金術を駆使して必要なアイテムを作り出していく、一風変わったアドベンチャーだ。



↑アイテムは4種の井戸に投げ入れると、違った物質に変化していく



↑戦闘シーンは対面式。目の前にいる敵に対して、画面を固定しつつ攻撃／

凝った創りをしているだけに切り替えが面倒

今までのゲームにない、独自のアイデアを盛り込んだ秀作だ。ゲームの基本システムは、まず3Dダンジョンの通路上に置かれてるアイテムを拾う。そのあと必要に応じて、効果の異なった4種の井戸にアイテムを入れて変化させていき、難関を突破していくだけ。けっこう斬新だ。

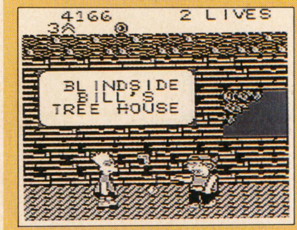
ただ気になる点がふたつある。ひとつめはアイテムを拾うときに、画面を切り替えなければいけないこと。拾うことがメインなのに、いちいち画面を切り替えないと取ることが出来ない。そしてふたつめは、コンティニューやセーブがないので、クリアーが辛い。せっかくアイテムの総数150と豊富で、ステージ数も10とバリエーションあるのに、保存できないのはもったいない。せめてコンティニューはつけてほしいぞ。

一部変更されるらしいので、今回の評価は差し控えます。 **—**

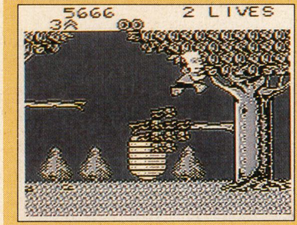
バートのサバイバルキャンプ

アクレイムジャパン／2月26日発売／¥3980※■容量：1M■ジャンル：アクションゲーム■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■1P専用

アメリカで大人気のアニメ「シンプソンズ」のキャラクターを使った、横スクロール主体のアクションゲーム。主人公バートくんを操り、夏休みにやって来た、辛くてイヤなキャンプ場を脱出するのが目的だ。



↑基本となる武器はブーメラン。敵をやっつけられる数少ない武器だ



↑キャンプ場には様々な危険が待ち受けている。機敏な動きで対応しよう

難易度以前にやりやすさを追究すべきではないか

映画上映前に放映されてたり、とある航空会社で使われていたりと日本でも人気の「シンプソンズ」。クレーンゲームの商品にもなっているので、知ってる人は多いと思う。これはそのキャラを使ってのゲーム化だ。

ハッキリ言ってしまえば、キャラに頼っただけのアクションゲーム。決してやりやすいゲームではない。まず他のゲームでもいえることだが、メッセージ関係がすべて英語でわかりにくい。操作感覚がつかみにくい。攻撃アイテムの効果がイマイチはっきりしていない。などなど、けっこう不満箇所がゲームの中に点在している。至る所に仕掛けられている難関を突破していくという楽しそうな目的意識が、これらのマイナス要素によってすべて台無しにされているのだ。始まってからどうすればいいのか悩んでしまわせる不親切さを改善する余地があるな。 **4**

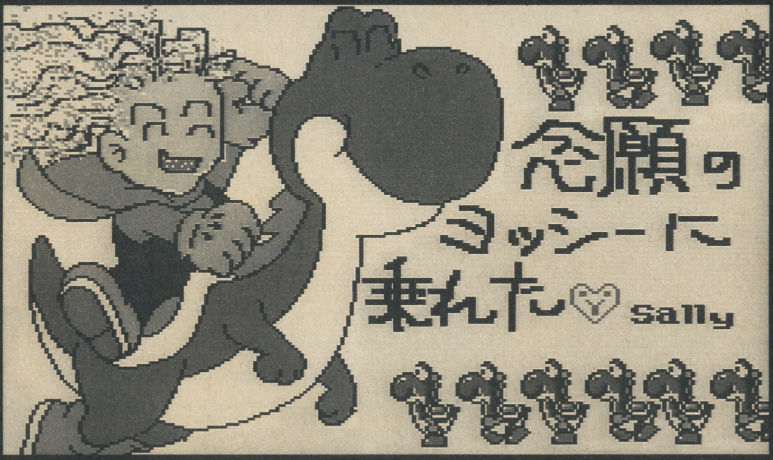
MEGA CD
「娘がさらわれた！」
市長ハガーはコーディー、ガイとともに
巨大な悪の組織"マッドギア"に立ち向かう！
蹴・投・打・快
格闘アクションの名作"ファイナルファイト"が
いよいよMEGA-CDに登場！
Final Fight CD
GUY CODY HAGGAR
SELECT PLAYER
3人のキャラクターを収録！
MEGA-CDディスク
ファイナルファイトCD
アクションゲーム2人同時プレイ可
©CAPCOM 1989 ©1993 SEGA
3月19日発売予定
8,800円（予価）
デカキャラが所狭しと暴れ回る迫力や、2人同時プレイ、敵キャラの種類、ステージ構成など、アーケード版を忠実に再現。その上、生楽器を使用したBGMや、オリジナルモードなどにMEGA-CDならではの機能を生かした、単なる移植を超えたスーパーバージョンとしての登場だ。こいつは強いぜ！
DARK WIZARD
ダーク・ウィザード ～蘇りし闇の魔導士～
世界を救う軍勢は、
闇の者か、光の民か！
ハイクォリティ・サウンドとフルアニメーションの衝撃がたっぷりと楽しめ、さらに、MEGA-CDディスクならではの壮大なゲーム空間が、ファンタジック・ワールドで展開する超話題作。登場する4人の主人公それぞれに、想像を超えた運命があり、数々の試練が行く手に待ちかまえている。このマルチプレイヤー、マルチエンディングの醍醐味が、もうすぐ君のもとへ…。
暗黒の島ヴィオスディア
魔軍四天王
MEGA-CDディスク
今春発売予定
6,800円（予価）
©SEGA 1992 シナリオ&監修 寺田憲史
メガドライブのハイパーアタッチメント
MEGA-CD
好評発売中
本体価格
49,800円
●MEGA-CDのシステムにはメガドライブ（別売）が必要です。
MEGA-CD発売
1周年記念
メガドライブソフトの超人気4作を収録！
プレミアムCDソフトが付いてくる。
メガドライブのハイパーアタッチメント「MEGA-CD」発売一周年を記念して、今なら超人気ゲーム4本を収録したプレミアムCDソフト「SEGA CLASSIC」が付いています。このチャンスは見逃せないネ！
収録4タイトル
●ゴールデンアックス
●ストリート・オブ・レイジ（ベアナックル）
●ザ・リベンジ・オブ・シノビ（ザ・スーパー忍）
●コラムス
©SEGA
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03（3742）7068 お客様サービスセンター

Hot Game Review

Best choice for game players

↓編集部が注目する今号のソフト達

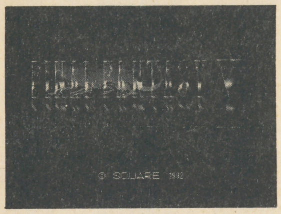
●SFC●ファイナルファンタジーV／42
●SFC●ポピュラス2／43
●F C●悪魔城ドラキュラ／44
●MD●アイラブミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス／45
●MD●ベアナックルII／46
●ユーザーズアイ／47



The Graphic Arts／SALLY TSUYUKI with MARIO PAINT

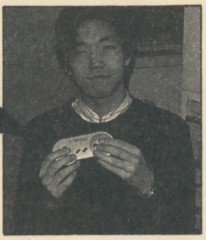
SFC…スーパーファミコン／FC…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ／GG…ゲームギア／NEO…ネオ・ジオの略です。

ファイナルファンタジーV



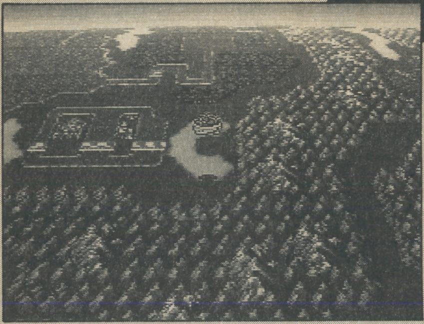
■スクウェア■発売中
■¥9800

92年のビッグネームRPG連発のトリを飾った、御存じ人気RPGシリーズの最新作。16メガの大容量の中に、スクウェアならではの高クオリティーのグラフィック、サウンドを詰め込み、壮大な冒険物語が展開する。より洗練されたアクティブタイムバトルや、より深みを増して再搭載されたジョブチェンジシステムも加わり、全シリーズ中でも屈指の出来栄えとなっての登場だ！

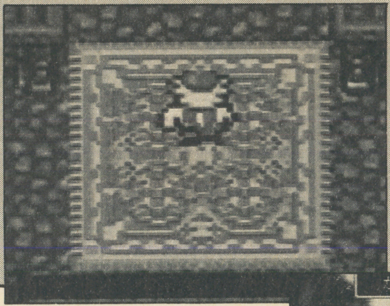


野安ゆきお

言いたいことは大量にあったのだが、スペースの都合で凝縮しまくった文章になってしまい申し訳ない。「自堕落ソフトレビュー」（私はこのコラムのファンだ）にならい、いずれ稿を改めてＲＰＧを論じてみたいものである。酒の席で石埜さんと激論を戦わせていても、読者には伝わっていないことだし。

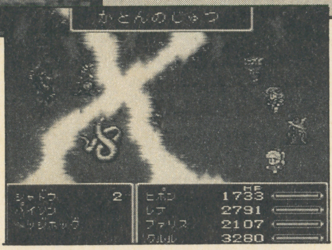


←シリーズを重ねるごとにパワーアップする飛空艇での移動シーン。凄いぜ



●容量：16M
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●１Ｐ専用

←尋常ではないほどのグラフィックの描き込み。とことん追及されるリアリティに脱帽だ
↓戦闘シーンのアニメーションもパワーアップ。さすが16メガ



ＦＦシリーズ分析小論

ＲＰＧにおける感情移入は、プレイヤーと主人公の同化の度合いによって決定される。自分が主人公になったつもりで行動できるかどうかが、感情移入の深さと比例するのだ。

たとえば某大作ＲＰＧシリーズは、「プレイヤーが行動を入力できるキャラはセリフを発しない」の原則を守り続けることで、主人公に一切の人格を与えないようにしてきた。だからプレイヤーは主人公を操作するだけで「プレイヤー＝主人公」の状態が作られ、主人公への同化――感情移入――がスムーズに行われるのだ。他のＲＰＧも同様であり、どこまでもロール(Role＝役割）をプレイ（Play＝演じる)するゲーム(Game＝遊び）であり続けようとしてきたのは周知の通りである。

ここで注目すべきことは、冒険するのは主人公ではなく、あくまで主人公の体を借りたプレイヤー自身だということだ。通常のＲＰＧにおいては、主人公はプレイヤーがゲーム世界に飛び込むための媒体に過ぎない、とも言い換えられよう。

対するＦＦシリーズは、そのようなしがらみを、いとも簡単に捨て去ってきた。最新作のＶでも、主人公のバッツはプレイヤーの意思とは無関係に泣き、笑い、驚き、感動し、言葉を発し、行動してしまう。バッツはひとりの人間であり、ひとつの人格を持っており、プレイヤーとイコールで結ばれる立場にはない。冒険するのはプレイヤーではなく、あくまでバッツなのだ。

だから彼は媒体ではない。いわば共鳴板の役割を担っているのだ。彼はドラマを演じる登場人物であり、感情を表現するメッセンジャーである。冒険する先々でさまざまなドラマに直面し、揺れ動く彼の感情を、プレイヤーが想像力によって自分の感情と共鳴させ、冒険しているのはバッツであることは知りながら、あたかも自分がバッツになりかわって冒険している気分に浸ることで、プレイヤーとバッツの同化は達成される。言葉にすると複雑な、このような手順を踏んで、プレイヤーはゲーム世界へと感情移入していくのだ。ＦＦとは、そういうゲームである。

だからＦＦは、通常のＲＰＧより間口がせまいとも言える。それは想像力のパワーを必要とするからであり、この種の想像力のない（もしくは根本的に想像力が脆弱な）プレイヤーは、登場人物に共鳴できず、ただ物語を眺める観客にとどまってしまうからである。ＦＦは「一般向け」のゲームではなく、あくまで「登場人物に共鳴する」ことができるユーザーのために作られていると考えていい。

とはいうものの、これらの想像力を持つユーザーは100万人を越えているはずで、そういう意味においては「一般的」との呼称を勝ち取っているとも言える。シリーズが続いても主人公の色を変えず、引き込んだファンを離さないようにしてきたスクウェアの努力の賜物だろう。

発売２か月後のレビュー。すでに大半のファンは、一度ならずクリアしていることだろう。だから私はここで、まだＦＦシリーズを経験していないが、興味は持っている人達に向けてメッセージを発している。

ＦＦＶを楽しめるのは、想像力がゆたかな人。小説や映画を見て、主人公のつもりになってドキドキできるなら、ぜひともチャレンジすべきだろう。

ＦＦＶは、すべてのＦＦシリーズの最高峰に位置し、揺るぎない地位を確立している。クオリティー面での心配は絶対にない。私が保証する。

評価表

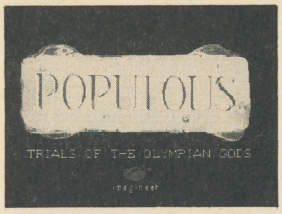
●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

とりあえず完璧だ。項目別に見てもクオリティーは万全であり、これは万人が認めるところであろう。好き嫌いだけで非難するヤツもいるが聞く耳持たない。とにかく絶賛してしまおう。

ただし、もしシナリオという項目があったら、甘くても２点がいいところ。せっかくの一級品のストーリーとイベント演出に対し、シナリオ構成の未熟さが目立つ。シリーズを重ね、他部門が急激に進歩しているというのに、シナリオ技術だけが停滞したまま進歩しないとは何事か！　猛烈に反省し、急速に勉強してほしい。(投入時間/30時間)

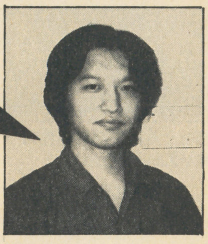
©SQUARE 1992

ポピュラス2

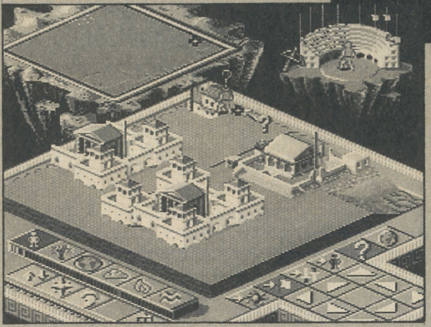


■イマジニア■発売中
■¥9800（税抜き）

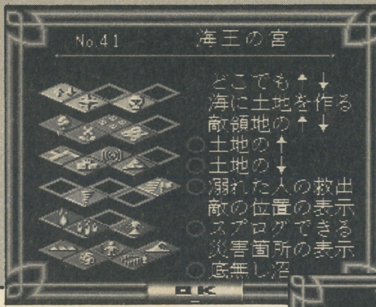
ゲーム史上に残る箱庭シミュレーション『ポピュラス』の続編。使用できる神業の数が増え、グラフィカルな演出が派手になった。また、経験値システムを導入。面クリアのしかたによって経験値が得られ、それを振り分けることによって好みの神業をパワーアップすることができる。背景ストーリーもつくられ、ゲーム世界の奥行きが広くなった。



塩田信之
『ポピュラス2』の単行本製作に大わらわで、ＦＦＶができません。しかたないのでオートでレベルアップしてたらマスターだらけ。まだ前半も前半なんだけどね。ところで去年読んだ本は104冊。ほとんどＳＦ小説だけど、なんとか目標はクリア。ちなみに買ったＣＤは200枚近い。ただのバカかも知れない……。

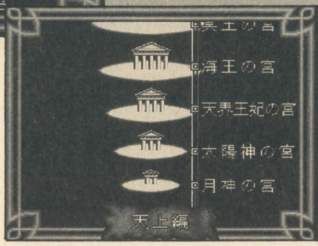


←基本的なゲームの流れは前作同様。平地を広げて信者の数を増やすのだ



●容量：10M
●ジャンル：シミュレーション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：1P専用

←面開始時に使用できる神業などの条件が表示される
↓マップを導入。全48面は場所を移動しながら、天上のゼウス神をめざす旅



イマジニアの英断

外人の作るゲームは斬新でハッとさせるものが多いのだが、性格が妙におおらかで目的意識の薄いものが多い。ウィル・ライト氏のシムシリーズなんかがそうなんだけど、ゲームに終わりがないからクリアーしたときの達成感がないんだよね。

ピーター・モリニュー氏の『ポピュラス』はシムシリーズと比べるとはるかにゲーム的で、一応終わりはあるのだが面数がケタ外れに多く（900面以上）やっぱり「終わらない」ゲームだった。

海外のパソコンゲーム移植作品は、元にどれだけ忠実かというのがひとつの価値基準だ。これは、まったく同じであればいいのではなくて、移植する機種のことをどれだけ考えているか。例えばスーパーファミコンに移植するなら、スーパーファミコンの能力を考えて移植することはもちろん、日本人の好みを考えたアレンジや、ユーザーの年齢層を考えたアレンジも必要になってくる。どこまで変えるかは、元のゲームがすばらしいものであればあるほどむずかしくなるが、こうした配慮のまったくなされていないものは話にならない（ものが多いんだよね）。

イマジニアというメーカーは、こうしたアレンジに関してとても努力してきている。スーパーファミコン『ポピュラス』『シムアース』ともに、パソコン版からずいぶん変化してる。特に、『シムアース』で個別の惑星がキャンペーンシナリオとして連続しているというのには驚かされた。考えてみれば、パソコン版ではランダムプラネット以外まともに遊んでなかったので、金星などはあれで初めてプレイしたはず。

今回の『ポピュラス２』も、『シムアース』以上にアレンジが施されている。パソコン版は前作同様1000面もあるのだが、これを大幅に減らして全48面のキャンペーンシナリオにしてしまったのである。もっとも、パソコン版も５面ずつ同じ条件で設定されているので、数としては４分の１弱。……にしても、これはすさまじい変化だ。

キャンペーン化とともに目立つ変化が、デモンストレーションに見られる美しいグラフィックの導入。イラストレーターの加藤俊章さんを起用したグラフィックは、パソコン版とは比べ物にならないくらいきれい。CD-ROMソフトではないのでグラフィックの数はあまり多くないが、それでもクリアにかける意欲は変わってくる。

イマジニアの意識するアレンジは、いかに達成感を感じさせるか、という点だ。これは、日本人向けのアレンジとして必要不可欠だと思う。1000面もあるゲームも話に聞けばすごいと思うが、ゲームをやっててあと998面……とか考えるとうんざりしちゃう。やっぱり48面クリアでエンディングが見れる、という期待はゲームに対する意識を変えてくれる。こういう配慮をしてくれるイマジニアは、ほんとすごいと心から賞賛しちゃいます。

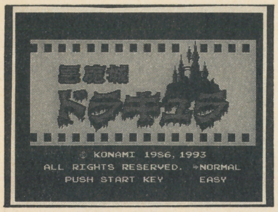
で、ゲームだけど、これは前作とまあ同じ。前作が好きならすんなりハマれるけど、嫌いだったらやっぱり今回もダメだろう。土地をならしたり敵の信者を攻撃したりという、けっこう無気質な内容のゲームなので、感情移入の余地が少ないんだよね。やったことがない人は、シミュレーションというよりもパズルと考えた方がいいかも。難易度もけっこう高い。ただ、パズル的なゲームなので、壁を超える快感ってのがある。これが気持ちいいんだわ。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド（BGM）
●グラフィック
●全体のバランス

今回の売りのひとつであるマウス対応だけど、これは×。ウェイトかかってるから動きがにぶいし、造成すると位置がずれる。パッドだとＸボタンで一発造成ができるのがやっぱりお得。というか、できないとけっこう辛い。難易度は高いから、操作の遅れは死をまねく。ただ、パスワード入力時はマウスの方が楽。マウスは２コンに差し込んでも反応するので、パスワード入力だけマウスを２コンに差して使ってました（笑）。『パワーモンガー』はマウスが速くて気持ちいいんだけどなあ。
（投入時間／死ぬほど）

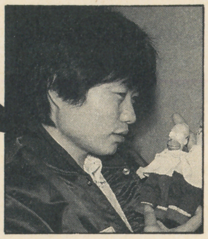
©Bullfrog Productions Ltd. 1991, 1993 Licensed from Electronic Arts.



■コナミ■2月5日発売
■¥3900(税抜き)

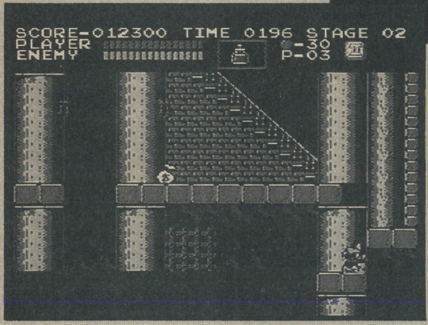
悪魔城ドラキュラ

86年にファミコン・ディスクシステムにて発売されたサイドビュー・縦横スクロールのアクションゲーム。ディスクからカセットへ完全移植。相違点を挙げるとすれば、難易度セレクトが加わったこと、名前入力がなくなったこと、当然だが読み込みの時間もない。それ以外には敵出現パターンから、「やや重いのでは?」と言われた独得の操作感まで全てがオリジナルのままである。

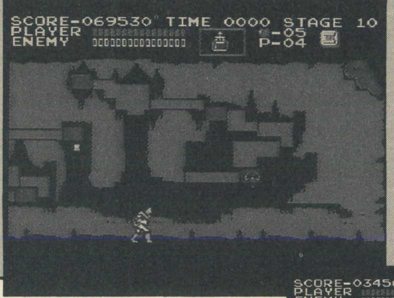


根本康弘

この号の発売時にはもう終わっているはずだが、現時点の最大の関心はＮＦＬの王者決定戦・スーパーボウル。ひいきのダラス・カウボーイズが１月13日現在、準決勝まで勝ち残っている。17日行われる試合で31日のスーパーボウルの顔合わせが決まる。頑張るのだ!



←ほぼ全てオリジナルのまま。難易度セレクトが付いたくらいのもの



●容量:１M
●ジャンル:アクション
●ROM完成度:100%
●コンティニュー:あり
●プレイ方法:１P専用

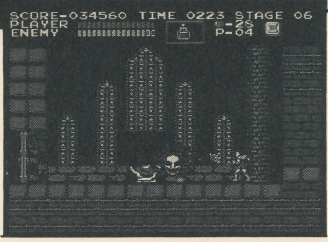
←↑聖水ハメだってもちろんできる。でもいちばんうれしいのはディスクのロード時間がカットされたこと。遊びやすい『ドラキュラ』になった

動くキャラの個性

数年前にディスクソフトとして発売されヒットを記録し、未だに支持が多く「名作」との声も絶えない。そんな『悪魔城ドラキュラ』のＲＯＭカセット化。ここでは今さらゲーム性やグラフィックの質感、背景となったホラー的観点などについて触れようとは思わない。「名作を保存し、次世代へと伝える」ことの意義を評価したいのであり、『悪魔城ドラキュラ』にはその価値が十分にあると確信するためである。

例えばレコード業界においても同じようなサイクルが繰り返されている。20年とか30年前の名盤が2000円をきるような低価格にて再発売され続けている。これは何も今に始まったことではなく昔から常に行われてきた作業なのである。これによってレコード会社としては素晴らしい題材を殺してしまうことがなく、ユーザーとしてみればそれらの名盤を入手しやすくなるわけだからこれほど喜ばしいことはない。若い世代が、自分にとって未知のものである過去の作品を求める。これに応えられる態勢がすでに整っているわけなのである。

さてゲーム業界の場合はどうなのだろうか。過去の名作。いくつかは発売当初と全く同様に販売されている。またいくつかは中古ソフトショップでしか入手できないものだったりする。かつてＲＯＭカセットで発売されていた作品がディスクライター用にバージョンチェンジされ安く書き換えできる、なんてものもあった。多くの人々は過去の名作をどういった手段で入手するのであろうか。特にかつてディスクシステム用にのみ販売されていたソフトの場合などは。この『悪魔城ドラキュラ』は書き換えが長い間ストップ、さらには『ゼルダの伝説』『リンクの冒険』などはスーパーファミコン版が、『ゼルダ』初体験のファンも多かったと思われるので、実際にプレイしてみたいと思っている人が多いに違いない。おまけに『スーパーマリオブラザース２』。ディスクでしか遊べない唯一の『マリオ』シリーズの２作目だ。個人的にはこの『マリオ』シリーズが非常に好きなのでぜひ『１』『２』とできれば『３』あたりをまとめて『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』みたいな体裁で発売して欲しいなどと思っている。とまあそれはいいとして、かつて自分が、『悪魔城ドラキュラ』を探していた話をしよう。自分はゲーム歴が実はあまり古くない。友人の強引な勧めによって当たり前のように『マリオ』からスタートする。やがて『ドラゴンクエスト』『ウィザードリィ』あたりを勧められることになるのだがそれは置いておいて、その友人の家に『ドラキュラⅡ』のディスクが置いてあった。彼は必死にムチを振りながら、難しくて解けないと言った。そこでディスクを借りてきて家でゲームを終わらせた。すると彼が言う。「『ドラキュラ』の『Ⅰ』のほうが面白いらしいよ」と。そこで前作のディスクを捜しまわったもののすでに書き換えは終わり、中古ソフトショップにもなかった。そもそもそのころは中古店からディスクソフトが姿を消しかけていて、数自体あまりなかった。で、ある日その友人と秋葉原方面に足を運ぶ機会があり、たまたま量販店の店頭にあったワゴン内に発見したのである。タイトルを知ってから約２年後のことだった。



自分の場合がこうだったので、やはり名作は多くの人々にとって手の届くところにあって欲しいと思うのである。ＴＶゲームもそろそろそんな時期にさしかかっているはずなのだから。

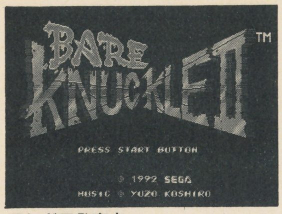
評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

ゲームそのものについて未プレイの人々のために説明しておく。昔は「やや難易度の高いアクション」であったのだが、今はもっと難しいゲームが山ほどある。ただ何がこの作品を難しいと言わせたのかといえば、操作性に尽きる。自由が効かないキャラクターなのである。『ストリートファイターII』で言えば大パンチ時のゆったりとした動きと大きなスキが常につきまとう、と言うべきか。もっとも慣れれば非常に気持ち良く操れるキャラなのだが。

(投入時間/ディスク版と全く同様につき当時の時間含む=過多之為計算不可)

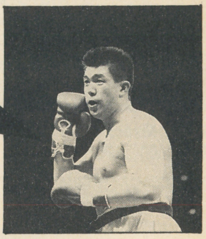
©KONAMI 1986､1993



■セガ■発売中
■¥7800(税抜き)

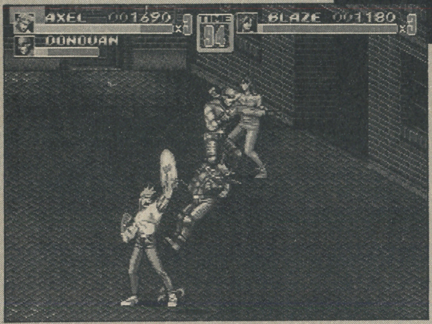
ベアナックルII

嵐の前の静けさである。早く魔法陣の中に入らなければ。あせるばかりである。
この世界から飛び出して、あの世界に行かねばならない。
死闘への鎮魂歌が聴こえて来る。
目の前にはあいつらが待っている。
ウォリャ～～～～～～。

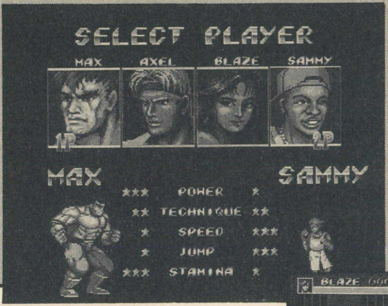


佐竹雅昭
娯楽番長の異名をとる私。娯楽全般に命をかけて今日も行く行くどこへ行く。本当にゲームはおもしろい。大好きである。いい時代に生まれたものだ。ゲーマーとして、格闘家として今年も突走っていきたい。命、燃えるまで。〝どっこい大作〟ヨロシク!!

写真／樋口一成

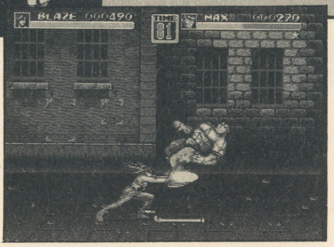


←『I』で共に闘った仲間、アダムを救出しに行くのだ



●容量：16M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●コンティニュー：あり
●プレイ方法：2P同時可

←パワーのある奴、素早い奴など、個性豊かな4人のキャラクターを使いこなせ
↓バトリングモードでは1対1の対戦格闘ができる



プロ格闘家も燃える！

ＭＤの中では出来はまあまあいい方だと思うが、どうしてもＳＦＣの『ファイナルファイト』と比較してしまう。それでも16メガという大容量のせいか、ゲームの内容や、グラフィック的には満足のあるものであるし、音楽も結構テンポのあるできにしあがっている。

今回の『ベアナックルII』は、内容的にあきる事はないと思う。4人選択式で、その４人も色々個性があって面白い。

プロレスラーのマックスがオススメといったところ。必殺技のサンダータックルは敵に猛ダッシュして体当りをする技だが、これの破壊力は何にも変え難い。マックスのように大ざっぱな技が私には向いているかも知れないが、ブレイズという女性キャラクターもハマッてしまうかも。ブレイズについて気になったのは、彼女が飛び蹴りをした際にチラッと見えるパンツの白さが思わずハッとしてしまうところ。やはり、このむさくるしい格闘ゲームにはオアシス的存在のブレイズちゃん。もう少し注文を付けるとブレイズでクリアすると服を１枚ずつ脱いでいってもらうとありがたいのだけどね。しかし、エディという黒人の小僧はスピードが早く連続してつかみ技ができる。方向キーを進行方向に２回押すとダッシュしたり、頭突きをしたりで本当にヤンチャな坊主だぜ。しかし、ローラースケートにボクシンググローブといういで立ち。こんなガキいないよ。

この手のゲームでもう一つ心配なのが、１回クリアしてしまうとそれで終りになってしまう事があるのだが、バトリングモードというのがあって、対戦できるところがお得な気分になってしまう。同キャラ対戦も可能でお互いハンディキャップなしで、実力勝負優先型である。やったるぜ。

アクション格闘ゲームがかなり広まり、ゲーム的にもかなりレベルが上がっている。

しかし、類似的なゲームが増えているのも事実である。

アーケード版のゲームにしても、『ストリートファイターII』のターボ版や『餓狼伝説２』もかなりいいできになっている。100円玉の価値が一昔前だったら、かなりのものだったが、今では10円玉のように使っていく自分が怖い。

それもこれも格闘ゲームの進出が悪いのだ。

私に再びゲームセンターに通したキッカケはやはり格闘ゲームであるからだ。それまでどちらかというと、ゲームセンターよりも家でファミコンにハマっていたものだった。それが、家庭用ゲームでも格闘ゲームが楽しくなってきた。

素晴らしい事である。

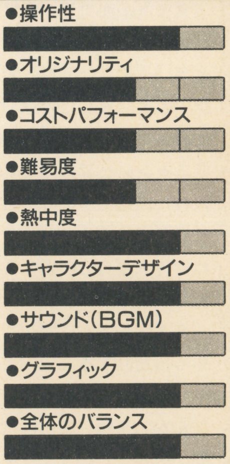
それだからこそゲームを作る側はもっと気合いを入れていかねばならないはずである。いい製品を作れば、必ずユーザーは答えてくれるのである。目先の金にあせってはいけない。これからのアクションゲームは作る側は本当にたいへんだと思う。

アクション格闘ゲームが流行っているせいか、格闘技界もブームである。もちろん、ユーザー達が熱くなれるものがそこにあるからである。熱くなりたい、もっと熱く。

私は正月早々『ベアナックルII』をしている。このゲームがどこまでいくかはわからない。それでも私は戦い続けるであろう。

あとは、キャラクターがどれだけユーザーに受け入れられるかである。アクセル！　ブレイズ！　マックス！　エディ！　お前達、気合い入れて戦えよ。合掌。

評価表



●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

このゲームをポエムで表したい。
「夜明け前」
ポスターパスタ
ボロボロペスター
人には言えないマギー司郎
マサチューセッツに命乞い
今日の定食Ａセット
近ごろ売れない裁縫セット
中田はじめに米原マサキ
ガンバレファイト１２３!!
という訳で、対戦モードで誰とやるかが問題である。
やっぱり一人でやるよりも多くでやるのが人情デス。
迷い道に入ってしまい抜けられない皆さん。私があなた方に教えてあげます。
これからも格闘家佐竹雅昭をよろしくお願いします。

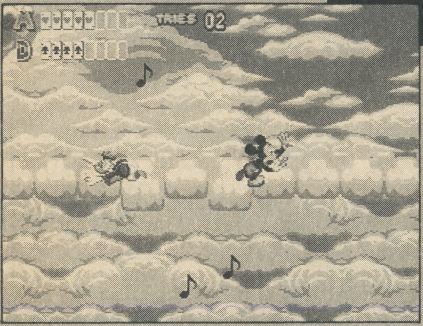
©1992 SEGA MUSIC ©YUZO KOSHIRO

■セガ■発売中
■¥6800（税抜き）

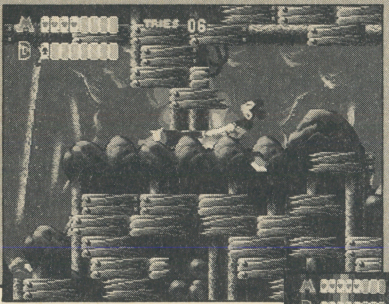
アイラブ ミッキー&ドナルド 不思議なマジックボックス

アイラブ・ミッキーマウス　不思議のお城大冒険　、アイラブ・ドナルドダック　グルジア王の秘宝　に続くセガの「ディズニーもの」第三弾は、ミッキーとドナルドの共演という豪華版。シリーズ初の2人協力プレイができるようになった。文字通り2人で協力し合ってゲームを進めなければならないところがミソ。

MCボーズ
バブル崩壊後、音楽誌の取材はほとんどなくなり、ゲーム好きのちょっとした有名人という地位を揺るぎないものにしつつあるラップグループSDP（スチャダラパー）のラッパー。2／21発売予定の3枚目のアルバム『WILD FANCY ALLIANCE』は、スーファミソフトの3分の1の値段で、10倍楽しい。買ってね。



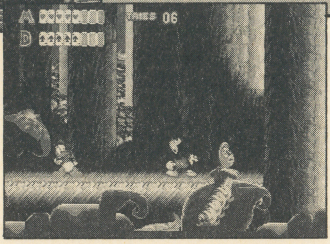
←このシリーズは、とにかくキャラの表情が豊か。「オロオロ走り」が最高



- ●容量：8M
- ●ジャンル：アクション
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：パスワード
- ●プレイ方法：2P同時可

←ドナルドはお尻がつっかえてしまう。ミッキーが引っ張り出してあげないと

↓本文中でもふれられているが、背景はディズニー世界そのもの



「愛しちゃってます」

タイトルが『アイラブ　ミッキー＆ドナルド　ふしぎなマジックボックス』っていうぐらいでね、愛しちゃってる訳ですよ、買った時点で。これは強いと思うなぁ、「ミッキーかわゆーいんだワニャン」って猫語ですよ、スイッチ入れた段階ですでに。もともと、カワイイとされてるキャラクターですからね、それが自分の思うままに操れちゃったりする訳でしょ。今回の「ミッキー＆ドナルド」に関しては、助け合っちゃったりするんですよ、カワイイキャラ同志が、何だったらお尻ふったりなんかしてね。これは状況としては最高にズルイというかウマイというか、マリオとかって、本人別にカワイイって事ではないでしょ、ウインクとかしないじゃん、面クリアーしても。ゲームの中でのカワイイ部分は、ヨッシーに何とかしてもらって……って感じあるでしょ、そういう事から考えてみても、このゲーム、人気ない訳がないんですよ。実際にやってもオモロいし。

一作目にあたる『アイラブミッキー』の方は、アメリカなんかでは人気あったんでしょうかねぇ？　やっぱりスピードが遅くてダメだとか言われたんでしょうか？　それでソニックがあんなに速くて、2（ツー）はもっと速くてあんな事になってしまったのか？　いくらなんでも2（ツー）は速すぎるよねぇ、あんな色の背景の中で、あのスピードはちょっと……ねぇ。アメリカ人と日本人では、〝丁度いい速さ〟みたいなものが違うんでしょうかねぇ。

好みだとは思うんですけど、『アイラブ　ミッキ＆ドナ』ってアクションゲームとしてのスピードが丁度いい感じがするんですよ。ミッキさんが、愛らしい動きをしてるのも、よく見えるし、ドナルドがお尻つっかえて、ひっぱられてるのもちゃんと見えるしね。

キャラがかわいいのと同様に、このゲーム、背景が超イイ。ディズニーキャラが主役だから、だいたいの世界観は、決まっちゃってる訳なんだろうけど、なかなかここまでうまくは出来ないだろうと思いますよ、マジで。背景に付属した、例えば、雲がピアノの鍵盤になってて、ミッキーがその上を走ると、音が出るような部分とか、スプレー缶をミッキーが踏んで、出た霧の上を歩いちゃったりする辺りの演出は、プレイヤーも楽しいが、見てる人達も楽しい‼　そうだ‼　思い出した‼　このゲーム見てる人が楽しいんですよ。これが言いたかったんですよ、忘れてた。このゲームの売りって、やっぱり2人のプレーヤーが助け合いながら、進んで行くところじゃないですか、ミッキーとドナルドを操ってね。その2人の関係が、恋人同志だったりなんかすると、SEGAが描いた絵としては、最高な訳なんですよ。でも実際のトコロ彼女とゲームやってもつまんないでしょ、どうせヘタだし。で、結局は誰か2人がやってるのを見て、後ろでワイワイやるっていうのが現実なんだけどそれが楽しい。やってる本人達より、後ろで見てて、背景とかジックリ見られるのが、実にイイ。

と、一作目と重なる部分（背景、キャラの動き等）＋（プラス）α（2人プレー等）で大好きなゲームな事に変わりはないんですが、期待が大きかったせいもあって、満点はつけられない感じはしたんですよ。気に入らない部分のほとんどは、好みの問題だと思うんですけどね。とか何とか言いながらも、この原稿たのまれる前から自分のお金で買っちゃってるんですよ、このゲーム。愛しちゃってる訳ですね。次回作も期待しながら、ピース平和（ヘイワ）ラブ愛愛（アイアイ）。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

一作目の、おしりでプイーンとか言って踏むのが大好きだったので、今回のやっつけた感じのしない攻撃が、イマイチ好きになれなかった。グラフィックは、最高。音楽もよかった。雲が動く時の、「プイッ」とかいう音や、ミッキーの「アオゥ」とかいう声もグー。

ミッキーは大好きだが、ドナルドは好きでも嫌いでもないので、ドナルドを操作してる時のやるせなさが気になったが、そんな事は好みの問題で、このゲームの良し悪しには関係……大アリだと思うんですけど、次回はドナルド君にはヒマをあげてみては……。

©The Walt Disney Company

USERS'EYES ユーザーズアイ

HOT GAME REVIEW【番外編】

読者レビュー

「今月あたり『ＦＦⅤ』特集か？」と構えてた方には、肩すかし。実は、意外と『ＦＦⅤ』の投稿は少ないのだ。狙い目。

PC スナッチャー

●コナミ●￥7800(税抜き)●AVG

文・北海道 野口義幸(22歳)

パソコンAVGの最高峰は、コンシューマ機で天下を取れるか否か

私はすべてのジャンルの中で、ＡＶＧが最も熱中度が高いと思う。ストーリーを純粋に追って行ける事は、何物にも勝るのではないか。しかし、そのような良質のＡＶＧは本当に数少ない。謎を変に難しくして、遊ばせる時間を長くさせるようなソフトは言語道断である。

さて、その数少ないソフトの中に入ることが間違いないと誰もが認めるのが、この『スナッチャー』である。パソコン版では発売以来、№1ソフトとして絶賛され、それが完結編となってＣＤ－ＲＯＭに登場したのである。各雑誌のレビュワーの評価も高く、私も大きな期待を込めて発売日に買い求めた。

正味８時間30分程でエンディングを迎えた。普通のＲＰＧの½～⅓位の所要時間である。だが終わった後の充実感・満足度は比較にならなかった。何かぼうっとしてしまった。

2040年の架空の世界を存分に楽しませる設定、その世界を楽しむのにうってつけだったキャラクター（女性陣がちょっと弱い気がしたが）、声優による巧みな演技、スナッチャーという人間の恐怖を誘う存在のリアルさ、よく考えられ、しっかりした構成のシナリオ等、とても素晴らしく、見事だった。特にシナリオにおける伏線の張り方は絶妙で、思わず何度も驚かされた。

やや不満な点として、レギュラー陣の声優のかけもち（富永さんはうまくこなしていたが）、黒幕の唐突的な登場の仕方、ＡＣＴ３におけるゲーム性の薄さなどが挙げられるが、気にならない人も多いであろうし、ゲームの雰囲気を損う程でもない。

このようなゲームがコンシューマゲーム機で遊ぶ事ができる意義は小さくないと思う。他ジャンルより発売本数が少なく、しかもそれらがデジタルコミック中心になり、本格派のものが全滅に近かったAVG界で、この作品の登場は、今後のＡＶＧにユーザーの目を向けさせ、メーカー側も力の入ったゲームを出す様になるのではないか。我ながら希望的観測すぎるとも思うのだが、パソコンよりはるかにユーザー層が広いだけに、かなりの影響力が見込まれる。

最後に、月並みな言葉だが、是非多くの人に遊んでみて欲しい。今までのゲームからは感じられなかった何かがあるはずだ。

➡クモだけは苦手、という ところがかわいい（？）主人公、ギリアン・シード

私の評価表

ストーリー	Ⓐ
キャラクター	Ⓑ
音楽	Ⓐ
グラフィック	Ⓐ
オリジナリティ	Ⓐ
熱中度	Ⓐ

総合点 95

選評 「デジタルコミック」の全盛に憤まんやる方ない正統派ＡＶＧファンの面目躍如、といったところでしょうか。今こそ叫べ、「本当のＡＶＧは面白い！」

FC ドリームマスター

●ナムコ●￥5800(税抜き)●ＲＰＧ

文・神奈川県 熊井絵里

対象：大作RPGの戦闘にダレちゃう人！『お子様向けRPG』なんて言わせないよ！

「敵の攻撃！」なんて時、思わず「よけろーっ！」なんて画面に向かって叫んだりしない？　しかし、いかんせん『よける』のはコンピュータ次第。ＳＴＧ・ＡＣＧなら当然できるこの行動が、なぜＲＰＧじゃできないのか！　という不満を解消してくれるのが、この『ドリームマスター』だ。

敵の特殊攻撃を、プレイヤーは十字キーの操作で３方向によけることができちゃうのだ。こっちの思い通り、画面の中のキャラは左や右、上にピョンピョン跳ねてくれる。その横を火の玉や吹雪がザザーッと外れていくさまには「ヘッヘーやったね！」と思わず言ってしまうぞ。

敵から受けるダメージは大きい、回復アイテムは少ない。一見不親切なこの設定が『よける』事の気持ち良さを引き立ててるんだな。『よける』のが特殊攻撃だけなのも戦闘の緊張感とテンポを崩してない。あっ！　キー操作が遅すぎるとよけても当たるからね、念のため。

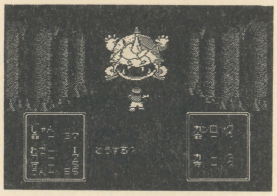
敵の弱点を探して(サーチ)そこを攻めるアイデアも楽しい。弱点突かれてより凶暴になってしまうという敵のリアクションも、グラフィック同様リアルだぞ。

肝心の冒険の舞台も楽しいぞ。先が全く見えないお姫様の悪夢の迷宮、手探りで進むのは結構ドキドキするのだが、この悪夢の創造主、悪役ブラックマスターがすごいお節介焼きのおっさんなので笑えてしまう。

壁にぶつかりまくってゴンゴンやってると「ほれほれタンコブができるぞ」と現れる。順調にサクサク歩けば歩いたで「見事な歩きじゃ」と（ちょっとだけ）HPを回復してくれる。海に入ろうとしたら「そんな装備じゃ溺れるぞ」と忠告までしてくれちゃうのだ。（寂しさが人に夢を見せるって言うけど、実はこのおっさんが一番寂しいんじゃないの？って思ったぞ、私）

迷宮の造り自体は簡単で、アイテムと自分の頭の使い方が勝負。敵との遭遇も迷宮ごとのLVアップのための最低限くらいしかないから緊張感があるし、それゆえ無駄な戦闘で思考が止まるということもない（けれどその戦闘が楽しくて雑魚(ざこ)を全て片付けてからボスにいく私♡）。音で判る落とし穴と近付く怪物についてはあちこちで書かれてるからここでは割愛しちゃうね。

『夢使い』という題材とパッケージで子供向けと思っていた人、後悔するぞ!!



➡本誌でも高評価。でも熊井さんいわく、「魅力の半分も伝わってないぞォ！」

私の評価表

アイディア	Ⓐ
取っ付き易さ	Ⓐ
操作性	Ⓐ
コミカル度	Ⓐ
サウンド	Ⓑ
広告の上手度	Ⓒ

総合点 90

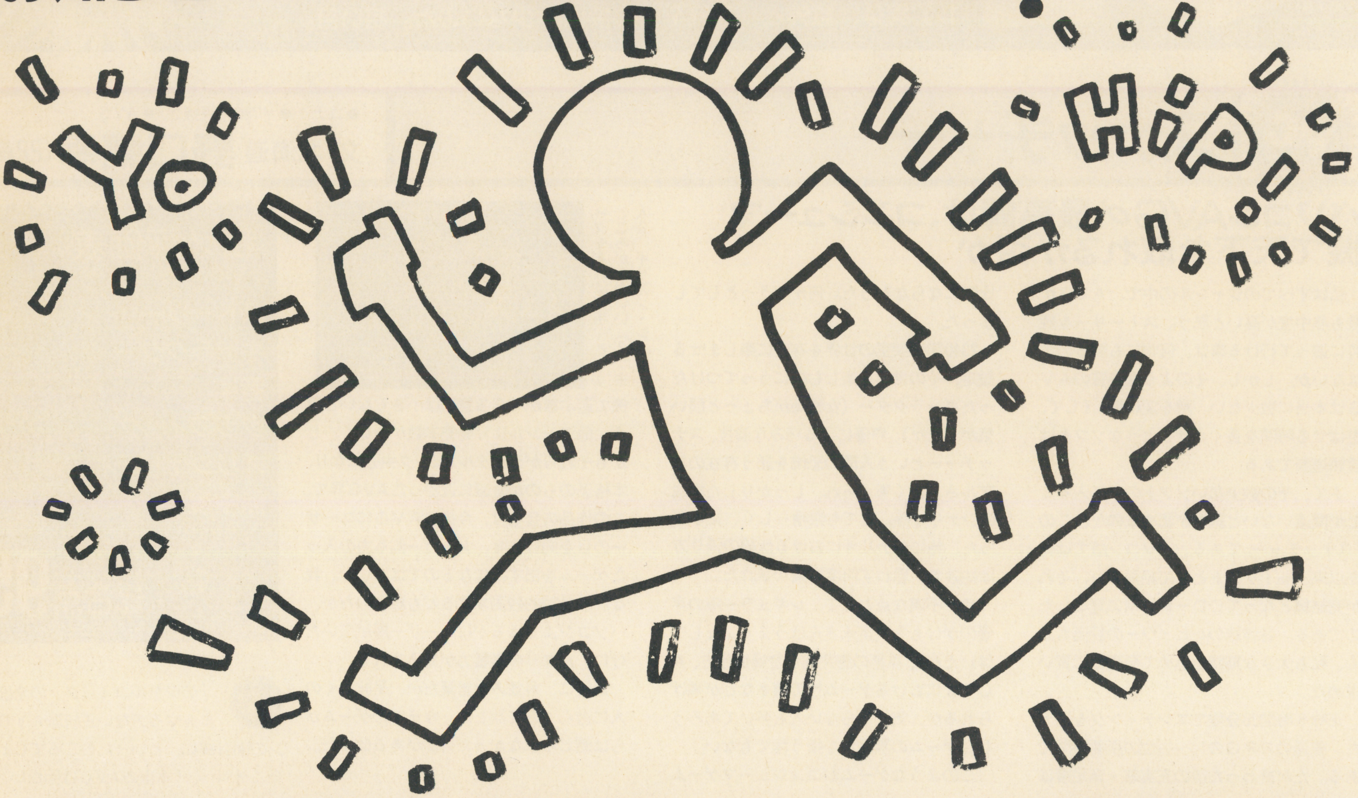
選評 このコーナーの意義のひとつは、いまいち注目されずに埋もれていた良作ゲームを発掘すること。この『ドリームマスター』こそ「実は面白い」好例。

©KONAMI ©1992 BIRTHDAY／NAMCO LTD.

※募集要項…①本文は19文字×50行、②ソフトのウリになるキャッチコピーを19文字×２行、③自分で選んだ６項目についてＡＢＣの３段階で評価、④ゲームの総合点を100点満点で。採用者には謝礼品を差し上げます。〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 Hippon Super！編集部 ユーザーズアイ係まで。

編集部から お知らせ

HIPPON SUPER! ヒッポンスーパー TV GAME MAGAZINE



元気で優秀な編集者・ライター大募集だ!!

●ヒッポン・スーパー編集部では、この春さらにパワーアップを図るため、元気で優秀な編集者およびゲーム・ライターを大募集します。

東京近郊（通勤１時間以内）に在住の20歳以上の健康な方（男女を問わず）でゲーム全般（パソコン・ゲーム、アーケードゲームを含む）に興味のある方、さらにコミックや小説などに強い方、もちろん、すでに編集やライターの経験のある方はキャリアに応じて優遇いたします。以下の募集事項をよく読んで、ふるってご応募下さい。（尚、電話によるお問い合わせはできません。ご了承下さい）

●応募方法

▶履歴書（写真添付）と作文（テーマは「こんな本や雑誌をつくりたい！」800字程度で、様式は自由）を下記の住所までお送り下さい。

▶第１次〆切は2月15日必着

▶書類選考にパスした方には編集部より面接の日時を電話でご連絡いたします。

▶あて先：〒102 東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局HIPPON SUPER編集部

▶仕事の内容：ヒッポン・スーパー本誌および単行本の編集業務。さらにこの春、創刊のパソコン・シミュレーション・ゲーム専門誌「SIM・MAGAZINE」の編集業務。ライター志望の方はフリーとして在宅勤務も可能です。イラスト、コミック、自作の小説等の得意技をお持ちの方はコピーを同封していただけると、選考の際のポイントとなる可能性もあり（その逆もあり）。いずれにせよ、編集部の求める人材は、明るく素直で元気で優秀な人なのです！

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII　第47回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

主な登場人物

- ●ジヴラシア…………主人公。L(レベル)14の忍者(ニンジャ)。悪(イビル)・人間族(ヒューマン)。この物語の“俺”
- ●ガッシュ……………L(レベル)15の戦士(ファイター)。中立(ニュートラル)・人間族(ヒューマン)。
- ●ザザ…………………L(レベル)13の僧侶(プリースト)。悪(イビル)・人間族(ヒューマン)。
- ●ディー………………L(レベル)12の女魔術師(メイジ)。悪(イビル)・エルフ。
- ●マイノス……………L(レベル)12のロード。善(グッド)・人間族(ヒューマン)。
- ●フレイ………………L(レベル)13の盗賊(シーフ)。中立(ニュートラル)・ホビット。
- ●ハイランス…………L(レベル)13の侍(サムライ)。中立(ニュートラル)・エルフ。
- ●ベイキ………………リルガミン王国の若き女王。
- ●アドリアン…………“森の彼方の国”ファールバルトの術者。
- ●リフラフ……………アドリアンの従者。
- ●バンパイアロード…伝説の不死王を名乗る吸血鬼。
- ●ル'ケブレス…………迷宮を支配する龍。“平衡の守護者”

Wizardry

〔第五十七章〕魔王

がちがちと小刻みな音が響いていた。

鳴っているのは俺の歯だった。奥歯を噛み締め、俺は過度の放熱からくる筋肉の震えを堪えた。

大凍（マダルト）が惹き起こした凄まじい冷気が、大気中の水分を凍結させて透明な輝きを放っている。悪魔の紡いだ呪文が俺たちに降り注いだのだ。

いずれもマスターレベルを数える仲間たちは直撃を回避し、死に至る凍傷を負った者はいない。しかし、並の人間ならたちどころに絶命する攻撃呪文だけにダメージは決して軽くなかった。

これより前、俺たちはすでに悪魔との攻防をひとあたり終えていた。

正確には、俺とガッシュ――魔王が実体化する瞬間、即座に動けたのは俺たちだけだった。初めて体験する圧倒的な妖気に、マイノスですらも無意識に竦みあがっていたのだ。

俺がプレッシャーを受けなかったのは、その妖気を幻視の中で経験していたからだった。ガッシュは恐らく、かつてダイヤモンドの騎士としてこの魔王に立ち向かった先祖ガディから受け継いだ魂が恐怖を退けたのだろう。

だが、この機先を制した初撃がさらなる恐怖の引き金となった。

最初に仕掛けたのは俺だった。

実体化にタイミングを合わせ、跳躍する。悪魔がこちらを知覚する前に、肉体の越次元と同時に回避不可能な一撃を叩き込むつもりだった。

そして、手裏剣は無防備な魔王に突き立った。大悪魔であろうと必殺の急所となる筈の眉間を刺し貫いたのだ。

死点を抉った手応えを確かに残し、呆気ないとすら感じながら俺は着地した。

しかし――。

魔王は斃れなかった。

死点を外した訳ではない。人間とは肉体の構造が違っても、俺はその生命の流れを正確に見抜いている筈だった。手裏剣がそれを断ち切った瞬間、間違いなく悪魔の生気は止まったのだ。

だが、魔王の生命活動は停止しなかった。そればかりか死点の傷も急速に癒され、見る間に塞がっていく。

この間にガッシュが段平（ブロードソード）を繰り出していた。筋肉の塊とも言うべき巨軀から生まれる筋力に乗った、岩をも砕く魔法剣の斬撃――。

俺の奇襲からわずかに遅れただけのこの攻撃を、しかし悪魔は完全に認識し、防御した。

巨体に似つかわしくない異常な迅さで、巨大な盾が太刀筋を塞いだ。隙を突いた電光石火の斬撃を、魔王は驚くべき反応速度で受け止めたのだ。

刃を叩きつけられた盾は銅鑼（どら）に似た音を響かせた。そしてあろうことか、ガッシュの愛用してきた大剣は刀身の中ほどから折れ飛んでいた。悪魔王のために地獄の底で鍛造（たんぞう）された盾――この禍々しい防具の前では、＋２クラスの魔法強化など何ほどの役にも立たなかったのだ。

次の瞬間、この光景の衝撃から立ち直る暇もなく、俺たちは大凍（マダリト）の洗礼を浴びたのだった。

致命打撃（クリティカルヒット）をものともせず、ガッシュの剛剣すら受け付けぬ異界の覇王。勝機の見えぬ怪物を前に、この躰の震えは果たして冷気によるものなのか。

俺は握り拳を胸の前で交差させ、左右に肘を引きながら素早くひと呼吸した。縮み上がった血管に血液を送り込み、筋肉に纏（まと）わりつく寒気を強引に振り払う。

畏れに身を委ねている時ではなかった。

俺はここまで諦めるためにやってきたんじゃあない筈だ。運命というものが本当にあるとするならば、俺はこいつを斃して大破壊（カタストロフィー）を止めるべく辿り着いたのだと信じる。

ゆらり、と魔王が動いた。

小山のような巨体を包む金色の鎧を鳴らし、四本のうち上の二本にあたる腕で両手持ちにされた剣が――これと比べればマイノスの手にするエクスカリバーすら短刀のように見える巨大剣が半円を描いて頭上に振り上げられる。その切っ先はほとんどこのホールの天蓋を擦りそうな高さにまで達していた。

それが、落雷の如き迅さで瞬時に振り下ろされた。

受け止めることすらできぬ凄まじい質量が、とてつもない切れ味を伴って降ってくる。狙われたのは、まだ半ば呆然と立ち竦んだままのマイノスだった。

「マイノス！」

俺の叫びよりも魔剣のほうが早かった。マイノスの脳天に刃が食い込み、躰を縦に両断した――かに見えた。

だが、マイノスは一息早く正気を取り戻していた。

流水のように滑らかな動きで、マイノスは寸前にこれを躱していた。剣の切っ先を見切り、振り下ろされる弧の外側まで後退したのだ。

いつ動き始めたとも判らぬその流麗な体運びが、俺の目にすら残像を見せたのだった。

聖なる鎧（アーマーオブロード）の力に相違なかった。着用したロードを保護し、その肉体の働きを驚異的に引き上げるとされる伝説の装束（ガーブ）。生身の人間なら必ず筋組織や関節を傷めるであろう動作を、この装束に身を包んだマイノスは何の不安もなくこなすことができるのだ。

目標を逃した魔剣は、その勢いを微塵も失わぬままに床面に叩きつけられた。

いや、吸い込まれたと表現するほうが正しいのだろう。固くぶ厚い岩盤を、魔王の大剣はまるで飴のように切り裂いたのだ。しかも衝撃音すら立てずに、だ。これに人間が触れたなら、どのような防具も関係なく一瞬に切断されることは明らかだった。

対するマイノスの頬に赤い筋が浮かび上がった。斬撃は避けきったものの、常識を越える巨大剣の生み出した斬気が大気を裂き、衝撃波となってマイノスを撃ったのだ。

「色男が台無しだな」

「勝てるか？　この怪物に？」

俺の軽口に、マイノスは魔王から視線を外さずに早口で訊ねてきた。「何か方策があるなら従う。教えてくれ、ジヴ」

「今のところねえな」

魔剣が引き抜かれるのを目の端に捉えながら俺は応えた。「だが諦めるつもりもねえ。こいつは確かに一度ダバルプスの呪い穴から退散させられてるんだ。それもたったひとりの騎士にな」

「これから手を見つけるってことか」

ハイランスが達人（マスター）の刄（カタナ）を正眼に構えた。「その間にもう一度大凍（マダルト）がこないよう祈ってるぜ」

「僕はそれほど酷くない。マイノス、先にディーを治療して」

フレイも凍り付いた革鎧を軋ませて前に出てきた。その様子から見てかなりの凍傷を被っているようだったが、火のような視線を魔王に注いで一歩も退く構えを見せない。

ホビットの肝の座った態度に、必殺と思われた攻撃を防がれて低下した全員の士気がにわかに回復した。あれが通用しなくても、他に有効な手段を見つければいい。何としてもこの魔王を斃すという意志が、パーティを圧し包みかけた絶望のプレッシャーを撥ね除ける力となった。

「ガッシュ！　ベイキのところに行け！」

マイノスの呪文詠唱が響く中、俺は無手となったガッシュに叫んだ。同時に俺とハイランス、フレイが魔王の攪乱に走り出す。

結界に囚われたベイキの背に、未だハースニールが括られているのを俺は見ていた。あの魔法障壁を破ることができれば、ダイヤモンドの騎士の聖剣がガッシュの腕で蘇ることになる。

エクスカリバーに聖なる鎧(アーマーオブロード)の力を宿したマイノスと、ハースニールを手にしたガッシュ。俺ひとりでは効果は上げられなかった死点突きも、〝悪魔殺し(デーモンスレイヤー)〟と〝致命打撃(クリティカルヒット)〟の力を秘めた剣士ふたりが加われば、あるいは──。

魔王が再び剣を構えた。その魔剣の動きに合わせ、第二の右腕に握られた槌矛も不気味に鎌首をもたげる。

隊列を崩して散ったとは言え、もしここで爆炎(ティルトウェイト)を唱えられていたなら俺たちの半数以上は絶命していただろう。だが、幸いにも魔王は攻撃呪文を用いるつもりはないようだった。

マイノスの回避が効いたのかも知れなかった。魔王にとっては取るに足らぬ存在に過ぎぬ人間に、振り下ろす瞬間まで仕留めたと確信していたであろう斬撃を躱されたのだ。人と同じ感情は持ち合わせていなくとも、己の力を確認するためにもう一度剣を用いる意地はありそうだった。

それは、俺たちに敗北する筈がないという傲慢さが生んだ行為だった。殺そうと思えばいつなりとできる──魔王のこの傲りを、俺たちは勝機に結びつけなくてはならない。

人の身長ほどもある巨大な槌矛が唸りをあげて空間を抉る。接触すれば骨まで微塵に砕かれるであろう防御不可能の打撃だが、こちらは雷速の魔剣に比べて充分に回避できる程度の速さだった。

もとより魔王の気を惹くことだけを目的としたフレイはこれを難なく躱した。斜め下方に振り下ろされた槌矛は目標を失い、床を直撃して派手に粉砕する。

この奇妙とも言える剣撃との差に、俺の脳裏に閃くものがあった。

幻視の記憶の中、ダイヤモンドの騎士ガディの斬撃によって切断される悪魔王の腕──そこにはこの槌矛が握られていた。

もしも、百年前の死闘で受けたその傷が完全には癒されておらず、そのせいで右第二腕の動きが鈍っているのだとすれば──。

視界の隅で、ガッシュが結界に到達したのが見えた。

ベイキに歓喜と、そして苦悶の表情が浮かぶ。もはや触れ合うほどに近づいたふたりを、不可視の力場が厳然と阻んでいるのだ。

ガッシュの両拳が何度も打つつけられる。しかし、結界が打ち破られる気配はなかった。ベイキも、そして聖剣ハースニールもガッシュの手には届かない。

わずかに覗きかけた光明も、この結界によって閉ざされてしまうのか。

その時だった。

黒い影が凄まじい勢いで、俺たちが辿ってきた通路から飛び込んできた。

ホールに入るや否や、そいつは大きく跳躍した。重い翼が空気を打つ音が響き、その姿は魔王の頭を掠める高さにまで舞い上がる。

それは人間大の巨大な蝙蝠だった。

いや、むしろ蝙蝠に似たもの、と呼ぶべきかも知れない。人間のフォルムをそのままに蝙蝠の表皮を張り付け、両腕から厚い革の翼を生やした──そんな姿を、そいつは持っていた。

蝙蝠の獣人(ライカンスロープ)は魔王の頭上を旋回すると、狙いを定めた猛禽のように急速に降下した。その先には封じ込められたベイキと、武器を失った素手のガッシュがいる。

「ガッシュ！」

俺は叫んでいた。いかな超戦士と言えど、無手で爪牙を備えた魔物と渡り合うのは難しい。

舞い降りた獣人とガッシュが交錯する──そう見えた刹那、激しい閃光が迸った。

その光の中で、獣人はガッシュにではなく魔法障壁そのものにしがみついていた。微細な稲妻が獣人の全身を疾り、そして蝙蝠の特徴を失わせていく。

痙攣して吠える獣人は、もはや人間とほとんど変わらぬ姿に戻っていた。獣へと変ずる魔力と、結界を維持する魔力とが打ち消し合っているのだ。

その正体がアドリアンの従者リフラフだと気づいた時には、すでにベイキは中和された魔法障壁から解き放たれていた。閃光が止み、膝をついて頽れるリフラフと、ガッシュに抱きかかえられるベイキが見える。

次の瞬間、伝説の聖剣ハースニールは百年の時を経て、それを操るに相応しい男の手に蘇った。

ベイキの背から直接引き抜かれた白刃がガッシュの手の中で震えていた。大気を振動させるその音は、まるでハースニールが歓喜の雄叫びをあげているかに聴こえる。

そして、俺は勝機を見た。

「ガイシュ、マイノス！　やるぜ！」

叫ぶとともに、俺は即座に走り寄ってきたフレイとハイランスに小声で指示を出す。無論、誰も足を止めてはいない。

「フレイ、メイスを誘え。ハイランスはそこを狙って腕を落とせ」

ホビットは小さく頷いた。そこには一片の怯えも見て取れない。ただ冷静に状況を把握し、役割を成し遂げる小さな勇士がそこにいた。

「信じるぞ」

軽く歯を見せて笑い、エルフの侍は方向を転じた。フレイも続き、さらにその前に出る。

「ディー！」

背後を振り向いた時には、ディーはすでに俺が指示を出そうとしていた呪文──魔術師系第四レベルに属する暗霧(モーリス)の詠唱を開始していた。マイノスの呪文による応急治療を受けたせいか、凍傷の痛みを感じさせぬ滑らかな詠唱が紡がれていく。

その間にガッシュとマイノスが集まった。ガッシュに抱えられてきたベイキは、そのままディーのいる位置まで後退する。リフラフはまだ結界のあった場

所に蹲(うずくま)っていたが、フレイたちに気を取られた魔王の標的になる危険はなさそうだった。

「いいか。俺たちは一斉に死点を狙う」

俺、ガッシュ、マイノスとも魔王を見ていた。フレイとハイランスがいよいよ仕掛けようとしている。

「奴の右腕が開く。お前は脇腹から狙っていけ」

「判った」

アーメットの面頬を下ろしたままガッシュは答えた。

「マイノスは胸を」

「了解だ」

視線は動かさず、マイノスは続けた。「貴様はもう一度、頭だな」

「判ってるじゃねえか。いくぜ」

俺たち三人は同時に走り出した。前へ——。

ディーの暗霧(モーリス)の効果が現れていた。

魔王の頭部付近に闇が発生していた。魔法によって生み出された霧状の暗黒空間が悪魔に纏わりつき、その視界を著しく妨げている。

視力を奪うことによる回避率の低下——それが暗霧(モーリス)という呪文の働きだった。

呪文それ自体にダメージを与える効果はないが、これで先刻ガッシュの斬撃を受け止めた的確な防御は難しくなる。それは即ち、こちらの攻撃が狙い通りに決まる可能性が高まったということだ。

闇に視界を遮られ、魔王の怒気が膨れ上がった。巨体から発散される妖気が肌を刺すほどに高まる。

怒号とともに繰り出された槌矛は、しかしフレイが巧みに誘ったものだった。冷静さを欠いた力任せの強振はホビットの反射神経に易々と躱され、空振りした勢いで巨体が泳ぐ。

ハイランスはこの機会を逃さなかった。

峻烈なる気合とともに、光すら切り裂く迅さで刀が閃く。剣の間合いの遙か遠くから、迸る〝気〟の刃が魔王の右腕を透過したのを俺ははっきりと見た。

槌矛を握ったまま、肘から切断された右第二腕はゆっくりと落ちていった。

怒号がホール全体を震わせた。魔王はようやく思い出したのだ。かつて同じように、虫けらに等しい人間によって屈辱的な傷を負わされたことを。

その腕が床に転がる前に、ガッシュは魔王の右側面に踏み込んでいた。本来なら攻防一体の槌矛によって護られている部分が、ハースニールの前に無防備に晒け出されている。

鎧のわずかな継ぎ目に向け、ガッシュは聖剣を突き出した。〝悪魔殺し(デーモンスレイヤー)〟はまるで意志あるもののように滑り込み、根元まで脇腹に吸い込まれる。

マイノスも間合いを詰めていた。突進を阻もうとする盾をその精妙な動きでくぐり抜け、懐に入り込んでエクスカリバーを上段に構える。

「おおお——」

雄叫びがあがり、両手で握られた魔法剣が渾心の力で叩きつけられた。

刃は魔王の胸を覆う鎧に絶妙の角度で接触し、恐らくは盾と同程度の防護魔法が施された装甲を斬り破っていた。そして刃が止まると同時に、マイノスは逆手に持ち替えてエクスカリバーをそのまま押し込む。

どちらも致命傷となり得る必殺の刺撃だった。それをほぼ同時に受け、怒号はにわかに小さくさっていく。しかし、驚くべきことにこの二本の〝悪魔殺し(デーモンスレイヤー)〟に貫かれながらも、魔王はまだ剣を繰り出す力を残していた。

苦し紛れの、それでも全く迅さの衰えぬ神速の斬撃が横薙ぎに俺を襲う。

だが、俺はそのタイミングを計っていた。

跳躍し、軽く足を縮める。その下を長大な魔剣が通過する一瞬、俺は剣の腹を蹴ってさらに高く舞い上がった。

見下ろす位置に、魔王の頭頂部があった。

三本の角の、中心にあたるものの付け根に、もはや絶え絶えになった生気の最後の流れが感じ取れた。即ち、死点。

逆手に苦無を握る右拳に左手を添え、全体重をかけて振り下ろす瞬間、俺は願った。

——ハ・キムよ、力を貸してくれ。手裏剣に封じられた呪いを開放し、この魔王をもとの世界へ送り還してくれ。

「破っ」

切っ先が魔王の頭蓋に食い込んだ刹那、手裏剣から凄まじいエネルギーが放出された。永きに渡って忍者たちの羨望を集め、死者の魂すらも捕え続けた武器に蓄積された呪力が今、所有者である俺の願いによって解き放たれたのだ。

苦無は砂のように崩れ、塵と消えた。

魔王の妖気もまた、完全に消失していた。

頭を蹴り、俺は着地した。ガッシュとマイノスも剣を引き抜き、俺の傍らまで後退する。

魔王は直立したまま、動かなかった。

「死んだの？」

誰に訊ねるでもないディーの言葉が、静まり返った空間に谺した。その〝死〟という響きが最後の一押しをしたかの如くに、巨体はバランスを失って背中から倒れていく。

倒れながら、魔王の骸は急速に薄らいでいった。床に衝突する気配すらなく、それは幻のように俺たちの次元から消滅した。

魔剣だけが、尾を引く金属音を響かせて転がっていた。

「やった、か？」

マイノスが緊張を残した声音で呟く。

「やったぜ」

俺は深く息を吐いた。安堵のあまり、抑えてきた凍傷の痛みが蘇る。

「油断するな！」

背後から、唐突に声が響いた。

「ザザ！」

振り返ろうとした俺は、ぞくりとする気配の出現にそれを阻まれた。弾かれたように、その気配の方向——火口に迫り出したテラスに視線を向ける。

そこに、ひとりの男が立っていた。

気づかなかった筈はなかった。男は明らかに、たった今そこに現れたのだ。

男は彫りの深い貌に残忍な嗤いを浮かべていた。めくり上げた唇から牙に似た、獣じみた歯が覗く。

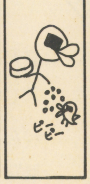
俺はその凶相に見覚えがあった。この男は、まさか——。

思い出すより先に、ザザが叫んでいた。

ダバルプス、と。

（つづく）

FREE TALK remix

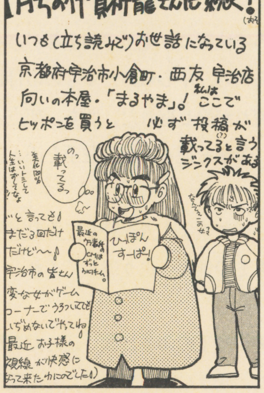


DESK TOP

西年かあ。いきなりだけど誰かあたくしをイピサに連れてって。お金持ちのひとォ。……疲れてるのかな（サリー）
春と秋が無くなったら、温度差による死者が激増するかも知れない。少しは道がすくだろか。クス　（アサノ）

READER'S FREE TALK

以前サリーさんが自分の人生が『プリンセスメーカー』の様だと言ったのを見て以来、ずっと女将軍だと思っていたが、11月号の写真を見てショック。
（宮城県　浜岡伸吉　高１）
ホエホエ。あんたの写真も見せて。あたくしばっか、ずるいずるい〜〜㋚
マドンナのマンドリルはうずしおキングだ。
（埼玉県　ライオンヘッド　16歳）
あ、大沢洋介だ。ヘイヘイ。　㋚
麹町５－５－５＝－５
だ・大発見じゃ〜㋐
なかなかやるね。グラッチェ。㋚
……こんなことしたの、僕が初めて？
（兵庫県　ファミール佐野　13歳）
うんにゃ。次を見よ。　㋚
マリオカートをやってたら、シャイニングを思い出しちゃった。アー、こわ。コメントの予想
仕事ばかりで遊んでないサリーは、今に旅に出るってか。
（北海道　ゆうた）
でらん。　㋚
薬のカプセルの次がたまごで、今回



←京都府・わにのたまご
㋚さては「まるやま」で買ったでしょォ。「まるやま」「まるやま」本屋は「まるやま」！ 宣伝したから何か……

は「クッキー」。もしかして次は、マリオ(赤)、ルイージ(緑)、ワリオ(黄)そのものを使って、同キャラ(色)を１列に並べて消す『スーパーワリオパズル』ってのは……出ないだろうな。プレイヤーの考えつくアイデアとは、こんなもんです(笑)。
（東京都　禎章七番）
ありそうでコワいからやめてェん㋚
今、深夜１時43分です。今、地震がおきたそうです。宮城県沖の深さ30kmが震源ですが、津波の心配はないそうです。もう47分です。おやすみ。
（広島県　落書き家ホバQ）
すばらしい文体だ。やわらかい。㋚
ディスクシステムが壊れちゃったよー。せっかく『新・鬼ヶ島』書き換えて来たのにさぁ。プンスカ。
（北海道　ゆーきゃん　19歳）
オーマイディア。ディスクじゃ『ぷよぷよ』が大流行(ハヤリ)よ。　㋚
修学旅行から帰ってきた弟との会話。
㋕「夜は部屋で、どうやって暇つぶしてたんだ？　やる事なかったろ」
㋤「友達がＰＣにボンバーマン持ってきて、皆で騒いでたから暇じゃなかったよ」
㋕「ＰＣエンジン持ってきたぁ!?」
㋤「うん、５人で対戦してた。そう言えば他のクラスでＳＦＣと『ストⅡ』持ってきてやってたとか言ってたな」
お前らゲームボーイの立場ってもんを考えた事あんのかー!!
（茨城県　カカキッシ）
えー!!　今ゲーム機なんて持ってっていい訳？　そこまでしてゲームするのかぁ……。ちょっとショック。　㋚
サ、サ、サリーさんにはステ、ステ、ステディーな、か、か、関係の、だ、だ、男性は、い、いる、いる、いるのかな？
（北海道　マセキ社長　15歳）
おう。いるぞ。すてでぃーなかんけーのだんせーが。うっそ♡ホント♡㋚
あけましておめでとうございます。今年はいよいよ受験生なので、応援よろしくお願いします。
（東京都　いかまーく３(スリー)　17歳）
がんばっ。　㋚
生徒、頑張ってくれ！　はいはい㋐
ここで感想とか注文したってどーせ見てくんねーだろうし、フリートークにも載せてくれねーと思う。(アンケートハガキより)
（東京都　ジェフポール麻貴　17歳）
載せたからなんかちょーだい。　㋚
サリーつゆきさんのＦＡＮです。ＦＩＧＨＴ！　ＦＩＧＨＴ！　これからも大いにボケ(？)かまして下さい！
（新潟県　生越梨絵　14歳）
……複雑だわ……　㋚
……ってな訳で。悩める受験生諸君。悩んでるか。そうか。当コーナーにハガキを出した受験生は全員合格。必勝合格。絶対合格。合格。バイチャ。　㋚

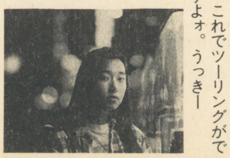
↑大阪府・天下舞町りうまる
㋚ほんっとに私信ってやつねぇ。意味よくわかんないけど女子高生だしぃ。たまにはこういうのもいいか

文通者は内容を報告せよコーナー(ウソ)

みんなお待ちかねの文通コーナーでちゅう。え？　ホント？　最初に言っちゃうけど、トラブっても編集部は責任持ちましぇん。ねぇねぇ、どんな内容のやりとりしてんの？　これ募集。ではいく㋚
★ＤＱ、ＦＦ、ストⅡ等が好きな私です。初回は62円切手同封で♡
〒250-01　神奈川県南足柄市班目10　須東由紀子
★ＤＱ、ＦＦが好きな女の子、お手紙下さいな。当方18歳女子。Ｔ．Ｔ．Ｒ．、メイルプレイＲＰＧにも興味アリ。62円切手同封でね。
〒986-21　宮城県石巻市渡波字栄田188-1　高橋さおり
★『おきらくごくらく』これ分かる奴はすぐに当方へ。これジャングルの掟!!　尚体型ウゴウゴ高１。
〒811-31　粕屋郡古賀町大字古賀1311の83　安森方
「がんばれマサオくん」係
★なぁ、あたし自分でな、ピアスの穴あけたんだ。すーごい痛いっけよ。セブンティーンだよ。
〒424　静岡県清水市村松69－４　結城さな
はじめは62円切手同封で!!
……という訳で文通コーナーも来月で終了。どうなることやら㋚

サリーの頸動脈まであと１㎜

悩める若人よ。あ、こりゃファミ○だわ。　㋚
サリーさんはいつ頃まで「早く大人になりたい」と思ってました？　あたしは早く大人になりたいと思ってたけど突然「今のうちに若い格好しないともうできないかも」と思うようになりました。これって大人の証拠？　それともおばんになった証拠？
（千葉県　なやみのあやの）
あたくしは大人なのね。今、自覚したわ。ところでキミいくつ？　あたくしは短大ぐらいまでかなぁ、早く大人になりたいと思ったのは。だって勉強したくなかったモン。若い時にゃあ、なにしたって許されるんだから。迷ってる内はまだ子供よ。うふふふん　㋚
石合さんって今何してんの？
（奈良県　パーフリ・フリーク　22歳）
六本木、乃木坂方面、特に「エロス」で見かけた人は御連絡を



←元ミスコンギャルサリーつゆきマウンテンバイクを誕生日プレゼントでもらった。井上さぁん、これでツーリングができますよォ。うっきー

●あなたのおたよりで成り立つ当コーナー。アンケートハガキの裏に書くと、見逃がしちゃう可能性大だからコーナーにハガキちょーだい♥
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局 HIPPON SUPER！ 編集部「FREE TALK remix」係まで。

MAKER'S FREE TALK

メーカーズってぇーす。年も新たになりまして、気分も新たに抱負でも語ろうじゃございませんか。てな訳で。『会社対抗抱負大会っ』(ホラでも可)まずは、我がHIPPON編集者の抱負を皆様に御披露いたしますわん。
井上：火星でも月でもいっちゃう。いっぱいすること。ないしょ。
三橋：髪の毛を増やす事。部数を増やす事。ついでに体重も増やす。
根本：今年も貧乏な女を泣かす事。
依田：一皮剝ける事。拿捕される事。
元宮：元旦早々交通事故に遭いました。当り年。二皮剝ける事。
浅野：いい仕事をして有名になって、カール博士と友達になる。
徳永：幸せになりたい。
つゆき：獅子舞に嚙まれる初体験をした。思いの他痛くなかった。血も出なかった。今年は、血を出す。

おそまつでしたぁ。

パチ夫くんシリーズばか売れ、在庫全く無い状態。各ディスカウントショップで泊り込み組が……。とかなんとかなるといーな。個人としては、いい加減に私も？歳。早く結婚したいです。今年はメーカーさんに声を掛けて合コンしまくり、一緒にゲームのできる家庭を築きあげたいに決まり！

(ココナッツ・ジャパン　栗原)

美しいですねぇ。合コンっていうのは合婚ではなくてですか？　……失礼しましたー。
ユーザーに愛されるゲームをとことん出し続ける!!　これは万人の願いでしょう。うん。

(カプコン　船津)

うん。
やっぱり僕は木綿ごしが………って非常にありがちなボケで読者の心を摑んだ後は、今年の抱負を。
東証一部上場、大ヒットに恵まれる、所得倍増！　………よく考えたら願望ですね。ま、いいか。

(EAビクター　谷本)

フリー豆腐ですか。ぶひゃひゃ。
いきなしアトラスの今年の抱負コーナー!!　ジャカジャン!!
さて、今年のアトラスは一味違います。それはなんと、遅れずにソフトを開発して発売日を守ってしまおうという大胆な企画ナリ！　しかもスタッフは人間らしい生活をし、なおかつグレードの高い作品をバシバシ出すのだ。考えるだけでうっとりするような1年だ。あと俺の給料も大幅アップで言う事なし。あぁ、こんな1年を味わってみたいナリ。P.S.忘年会でつゆきさんに頂いた「診察室」のプレートを、実家のトイレのドアに張り付けたら、おふくろにすげー怒られたナリ。

(アトラス　流星野郎・相原)

ごめんナリ。許してくれるナリか？
くに：日本一のものになる事
ぺい：ほうふ、とうふ、もうふの漢字が書けるようになる事

(コンパイル　総マーズ)

結婚して、新婚旅行先で行方不明になり、有名になる事！

(IGS YuKi)

上司にモーテルでも予約してもらいましょう。
郵便局に口座を作る事。それでお金いっぱい貯めて、仕事は18時以降はやらないでさっさと帰る。

(コナミ　早坂)

なぜ郵便局………。早坂さん、がんばっ。
去年は「深く静かに潜行」しているはずのNEO・GEOがなんだか急浮上しちゃって、あれよあれよの一年でした。これもひとえに、皆様のご声援の賜物です。今年は去年に引き続いての、100Mシリーズの発売と、あとCD-ROMの発表を控えており、大きな分岐点の年となるでしょう。
とりあえず、迫り来る修羅場の波を上手く乗り越えて、にこやかに暮らしたいなぁ。と、思っております。今年もNEO・GEOをよろしく！

(SNK　綿串)

これがウルフの抱負じゃい!!
場崎：こ、今年こそ新婚旅行に行かないと、ちとやばし………。これって抱負じゃない？　あいやーこまたあるよ。
白鳥：絶対に痩せてやる！　そこらの女どもにブイブイ言わせて、ヒイヒイ泣かせてやるわい!!
小林：豆腐？　あー抱負かぁ。うーん、100万本そふとを作るぞぉ！　こんな感じでどう？
しーらーとーりーさーん、別にあたくし怒ってなんかいなくてよ。BPSの松方さん、FAXどーもー！

鈴木みそ氏、愛の遍歴に終止符!?

本誌でも創刊からユニークな才能あふれるイラストや文章を寄せてくれた、漫画家の鈴木みそ氏(本名・鈴木稔・29才)に新たな恋人、そして電撃的な入籍というニュースがたちまち業界中を駆け抜けたのが年明け早々のこと。噂のお相手は某科学雑誌のサイエンス・ライター、28才のインテリ美人らしい。今号のコラムを読めば、その影響らしきものを感じる読者もいることでしょう。なにはともあれめでたいことです。おめでとう。

さて、そうはいっても気になるのが（たぶんあなたも）ごぞんじN嬢との結末。編集部ではそのへんの事情について、みそ氏と関係の深い業界の各氏にコメントをお願いしてみた。まずは必勝本時代からの深いつきあい㈱インターラクト代表平林ヒラ坊氏。「精算」とひと言。意味不明。次に馬友達の成沢大輔氏。「今度、業界裏情報紙「ヒミ通」ってのを限定配布で作りますんで、その巻頭に…」何を考えているのか。とにかく編集部独自につかんだ情報によると、きわめて平穏な成り行きでとくに問題はなかったらしいとのこと。みそ氏の今後の活躍を祈ります。

なんでも質問箱888番

はっぴー？　何でも質問888番のお時間がやってまいりましたとさ。今月は先月号の質問にお答えいたしますのさ。

Huカードのメリットと売り上げのメリットについてですが……

「実際Huカードは売れてますよ。でも大作主義ってカタチで出してるので……。Huカードのメリットなんですけど、CDじゃできない事があるのでその点Huカードは便利なんですよ。CDは2MですがHuカードは8Mで直接ROMにアクセスできるので、『PC原人3(4月2日予定)』は変身回数も多い事ですし、Huカードの方で出しました。

(ハドソン　山崎)

しかし最近のDuoキャンペーンにより、中古市場では6:4～7:3の割合でCD-ROMの方がさばけているようなのね。小売店関係としてはCD-ROMの動きに注意を向けている部分が大きいらしいし。

市場ではCD-ROMに移りつつあるけど、まだHuカードも力は持っていると言えそうね。

そんなわけで残りの答えは来月(ごめんなさい！)というカタチになります。質問待ってるわぁーん♥

㋚

鈴木みその TVゲーム昔話

連載第27回

「テレビゲームが人を殺す」!?

真面目な話をする。

例のニンテンドーによるてんかん発作の事件である。1月9日付朝日新聞夕刊によると、イギリスの14歳の少年が、任天堂のテレビゲームで遊んでいた後、てんかんの発作を起こして死亡した（おそらくファミコンであると思われるが、ハード名もソフト名も書いていない）。少年の母親は「テレビゲームに息子が殺された」と憤激し、「すべての親にこうしたゲームを子供に買い与えないように忠告したい」と警告している。とある。

この手の事件が起こると、必ず引き金になったアイテム（TVゲームやビデオや雑誌など）が悪者としてやり玉にあがるので、ボク個人としては「またか…」と思うだけなのだが、これが一般家庭に与える影響を考えると、少し言いたくなってしまう。ムズムズ。

同じ日に友人が電車に乗っていて、母親と子供の会話が耳に入った。

「ファミコンをやりすぎて死んじゃった子がいるのよ」と母親。

「え？ なんで？ 1日中やってたから？」と聞き返した少年は、頭の良さそうな子供に見えたという。

母親は質問には答えず。「とにかく、テレビゲームは危ないんだから、○○ちゃんも、やりすぎちゃダメよ」

「そいつ、バカなやつなんだよ。ボクは大丈夫さ。決めた時間しかやらないもん」

ま、そんな会話だったらしい。ボクはこれを聞いて「まあ、その辺が一般的な受け取り方なんだろうな」と同時に、怖さを感じた。

「TVゲームによって、てんかんが起きて死亡」（この死亡も、発作によるおう吐でのどがつまって窒息死したもので直接的にてんかんによって死亡することはない）が、「TVゲームで死亡」となり「TVゲーム＝危ない」と論理が飛躍してしまうのが怖い。この後は、「TVゲームを規制したらどうか」となり、PTAにくばられるプリントで「お子様に、あまりTVゲームをさせない様、ご注意ください」となるのが目に見えている。

これがもし、心臓が弱い子供で、心臓発作で死亡というものなら、ここまで報道されたかどうかわからない。てんかんという病気に対する無知が、恐怖に繋がっている気がしてならない。

ボクもてんかんというものは、ほとんど知らなかった。特に、光過敏性てんかんというものは初耳である。知らないことは調べればいいのである。小学館の家庭医学大事典を買ってきた。

てんかんとは、脳の機能の一時的異常である。急に意識を失って倒れ、からだをつっぱり筋肉がぴくぴく動く大型運動発作から、急に頭痛、吐きけ、腹痛などの症状がおこる自律神経発作まで、程度はさまざま。脳の外傷によっておこるもの（症候性てんかん）と原因不明のものがある。

光過敏性のものは残念ながら載っていない。本屋で一番厚い医学書にも載っていない。かなり特殊な例であるようだ。

要は、その症状をTVゲームが誘発するか。という点がひとつ。もしてんかん症状が起こった場合、TVゲームをさせないということが予防になるのかといい う2点である。

日本医科大学の第二内科の北村伸先生に話を聞いてみた。今回はとことんやる。

光過敏性てんかんというのは、光が後頭葉（という脳の一部）を刺激し、発作が誘発されるものを指す。

てんかん全体の発作の中では、それほど多い方ではなく、必ずしも光刺激だけで発作が起きるわけではない。TVを見るだけでも起きるし、ストレスや不眠によっても起こる。原因は不明なのである。

基本的には薬でほぼコントロールできるし、てんかんを持っていない人がTVゲームによって発作を起こすことはない。

つまり、TVゲームがダメなら、TVを売る場合でも「まれにてんかんを起こす場合がありますので…」という警告文を入れなければならないわけである。もしかすると欧米向けTVには入っているかもしれない。

アメリカで本当にあった話だが、洗ったネコを乾かすために電子レンジで加熱して殺してしまった主婦が、メーカー相手に訴訟を起こした。

レンジの取扱説明書に、ネコを入れて乾かさないでください。と書いていなかったからメーカーが悪い。というとんでもない内容である。さらにとんでもないことに、彼女は勝訴した。それからは家電製品の取説が厚くなったというウソのような話である。

そういう国なんである。海外向けのニンテンドーには警告文が入っていて当然なのだ。1月10日付の朝日には続報として、「販売の姿勢、使い分け」「欧米で責任追及嫌う」「国内で人気落ち心配」という見出しで、なぜ国内のゲーム機に警告がないのか！ とつっこんでいた。どーも、任天堂バッシングではないかなーという気がする。

朝日ときたら、取りあげるのは任天堂がいくらもうけた。とか、ストIIで傷害事件。だのそんなんばっかし。堀井さんのインタビューでは「あなたおたくですか？」ときたもんだ。だんだん腹が立ってきたぞ。

まあ、そういうワケなんで、みなさん堂々とゲームで遊びましょう。

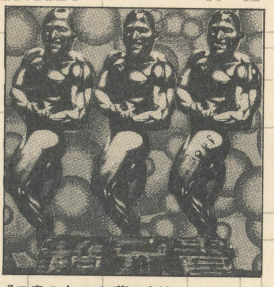
気分てんか…。おっとっと。

鈴木・のむの嫌だぞこのツバ・みそ

ゲーム音楽概論 イシノ・アサノの「テクノの部屋」……………デモテイク②

ゲーム音楽CDレビュー第0回

アサノ　ようやくですね。
イシノ　ええ。中途半端な内容も今回で終わり。次回からは待望1ページの本格展開……でしょ？
アサノ　……えっと。たぶん。
イシノ　おいおい。
アサノ　いや、まかせてください。
イシノ　そう？　じゃ、まかせるけどさ。……で、今回は？
アサノ　はいはい。都内売り切れ続出の**『超兄貴』。その音楽CD、『兄貴のすべて』**が届いています。
イシノ　ほう。では、予告編の意味も含めて、最初のゲーム音楽CDレビューと酒落込むわけだ。
アサノ　別に酒落込みませんが、記念すべき出発にふさわしいネタではないかと、かように思うわけですよ。
イシノ　じゃ、とりあえず合評ということで、半分よろしく。
アサノ　あ。手抜き。……いえいえ、もう喜んで。
イシノ　ふうん？　……で、発売記念ライブやるんだって？
アサノ　それがなかなか人手がなくて。私のユニットがバックを務めることになるかも知れません。
イシノ　いいステージにしてね。ボディービルダーとか雇ってさ(笑)。



『兄貴のすべて』葉山宏治
NACL－1088　¥2800(税込み)

←NECアベニューより2月21日にリリースされる。6曲の書きおろしアリ

より純粋な、兄貴の世界

　メサイヤ社内で『超兄貴』というタイトルが決まった時から、制作は急速にはかどったという。ゲームの設定とか世界観はある意味で軽視されがちだが、スタッフの志気や団結を高める上でも重要だ、というよい例であろう。また、『超兄貴』は確かに凄い「存在」だが、シューティングとして見るとごくオーソドックスなもの。そのへんが限界でもあり魅力でもあるのだが、この意味では、音楽だけを提出したものの方がより純粋に『超兄貴』の凄味が伝わってくるのかも知れない（あり得ないけど画集とか）。デジタルコミックなども一般化した今、ゲーム性という問題のみを語る上で、ゲームを至上のテーマとして掲げ続ける必要はないと思うのだ。（イシノ）

拡張し反復する「兄貴」

　とにかく、並々ならない精密さで作り込まれている。これは芸術家の仕事というよりはもはや職人芸の世界である。3曲目の「仁義なき兄貴」は、広島弁のセリフ「ドオーリャー！」と「ばかたれこの！　何でワレがいかんのじゃー」が基本のリズムを刻み「わしも賛成や」「そおーですかー！」がポリリズムを構成し、ヘビーな旋律が乗るという離れ技だ。こんなことが全編で手を変え品を変えて炸裂している。この作品は「過剰」そのものであり、「テクノロジー」やら「進化」を光速で追い抜き一周して来て背中にくっついてニヤリ。そんなアルバムだ。（アサノ）

イシノ……月イチでライブやることになってしんどいぞ。　アサノ……『超兄貴』のライブやることになってしんどそうだぞ。みんな来い。詳細次号。

電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●第82回●「こんにちは赤ちゃん」by長谷川並一（ホラーコラムニスト）

容姿端麗、家柄も良し…？

　いまどき珍しい。キャンパスではじめて小夜子を目にしたとき、ふとそんな想いがよぎった。濡れたように黒く長い髪は無雑作に束ねられ、透き通るような白い頬には化粧のあともない。どこか遠くを見つめるまなざし、あどけなさの残る口もと。小柄で華奢なからだを地味な服に包んではいるが、そのたたずまいからは凛とした清々しさが漂ってくる。ほかの女の子とは大ちがいだ、賢吾はひと目で恋に落ちた。大学二年の春のことだった。

　そして二年が過ぎた。就職も決まり卒業をひかえたある日、賢吾の一途な想いは実を結んだ。結婚してほしい、そのひとことに小夜子はこっくりうなずいた。思わず抱き寄せる賢吾の耳もとで、小夜子は悪戯っぽく笑ってささやいた。「でも、たいへんよ」

「なにが」抱きしめる腕に力をこめると、恥ずかしそうに小夜子がつぶやいた。「だって、うちって子だくさんの家系なの」「子どもの一人や二人や五人や十人、まとめて面倒見てやる。おれ、子ども好きだし」「うん」小夜子は小さくうなずいて、賢吾の胸に顔をうずめた。

　小夜子の実家は、とある地方の山奥の小さな谷あい、まるで時代にとり残された隠れ里のような村落にあった。結婚の承諾を得ようと訪れた賢吾は、彼女の両親、親戚一同に下にも置かぬ歓待を受けた。一人娘に婿どのができた、早く孫の顔が見たい。ただ、産むときはこの実家で。それが結婚を認める唯一の条件だった。

　結婚して、すぐに小夜子は妊娠した。とりたててつわりもなく、以前よりも血色を増した小夜子は日に日におなかを大きくしていった。予定日まで数か月となったある日、賢吾は彼女を実家に連れて帰った。仕事もあって月に何度も来られないので、くれぐれもよろしく。彼は両親に頭をさげた。「産まれそうになったら、すぐ電話するね」小夜子は賢吾の手を握った。

　電話がかかってきたのは、予定日の三日前だった。とるものもとりあえず列車を乗り継いで駆けつけると、実家には親戚の連中が集まっている。「ようやった。あれなら文句なしだで」なかの一人が賢吾の肩をたたいた。女たちが気ぜわしそうに祝いの膳を運ぶなか、彼は奥の座敷に通された。

　実感のないまま小夜子の両親と挨拶を交わすうち、かすかな赤ん坊の泣き声が耳にはいった。「お待たせしちゃったわね。なにせ赤ちゃんの世話がたいへんなもんだから。さ、こちらへ」母親が先に立って長い廊下を進み、離れに着いた。「小夜子、旦那さまよ」母親が襖をあけた。

　布団に起きあがり、小夜子がこぼれんばかりの笑みを浮かべている「ね、ほら」賢吾の目が妻の腕のなかのものに落ちた。手のひらほどの赤ん坊が、十、いや二十……。「うちって子だくさんの家系なの」賢吾の頭のなかで、あのときの言葉が渦巻いた。

第38回

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「智恵と魔術の守護神」篇

by健部伸明

われらを教え導きつつもあざむくもの　それが油断のならぬトリックスターだ

人間はかつて人間ではなく、動物の一種だった。しかしいつのころからか智恵を身につけ、人となった。誰が人を人にしたのか？　数多くの神話は、人に叡知の光を与えた存在があったと語っている。それは神でもなく人でもなく、その中間的な存在であった。彼は、どのようにして人間に智恵を授けたのだろう？

新約聖書の『ヨハネの福音書』には、神は《ことば》であると書かれている。神の言葉によってこの世のすべてのものが生まれてきた。だから神が「光あれ！」と叫ぶと、そこに光が出現したわけである。とすると《言葉》の保有こそが、智恵を身につけた〝しるし〟ということになりそうだ（旧約聖書『創世記』）。

しかし人に智恵を与えたのは唯一神ではなかった。《善悪を知る実》をイヴに渡したのは、蛇に化身したサタンである。かくて人はよかれ悪しかれ《智恵》を手に入れ、至福の地エデンから永久に追放された。

失楽園伝説は何も聖書だけの特権ではない。人はかつて動物たちと一緒に楽園に住み、たがいに意思の疎通ができたという話はどこにでもある（小さい頃に聞かされた童話を思いだされたい）。要するに、人間が言葉を憶える前は動物と同じだったわけで、唸り声や威嚇の動作などによってほかの動物と意思を伝えあっていた。しかし知能が発達してきてより複雑なコミュニケーションをはかるために《言語》が開発されると、人間は言語に頼る。そしてかつてのボディ・ランゲージを忘れてしまった。結果、動物たちと意思の疎通ができなくなり、互いに争うようになったのだろう。これがわたしの考える失楽園の真相である。

楽園喪失をもたらした〝蛇〟サタンは、ユダヤ以外の伝承では、何と呼ばれているのだろうか？　真言宗においては、孔雀明王が《智恵の主》とされている。西洋社会に広まっているのは、ギリシアの智恵の神ヘルメスであろう。

ご存知の方も多いだろうが、ヘルメスは天も地も駆ける駿足で、神々の伝令として活躍している。彼は魔術師、書記官、学者、羊飼い、旅人、商人、賭博師、盗賊などによって崇められていた。盗賊の守護神なわけで、ヘルメスが智恵をどこからか盗んでくるためである。この神は象徴として杖を持っていたが、杖にはやはり〝蛇〟が巻きつけられていた。もう一方の手には竪琴を持ち、さらに頭には鍔広帽をかぶっている。

ところで古代ギリシア人やローマ人は、極度の合理主義者であった。彼らは各民族や各文化にさまざまな神がいるという混沌に耐えられなかったのか、すべての文化の神々をまとめて一本化してしまったのだ。彼らの考え方では、ギリシアのヘルメス、ローマのメルクリウス（マーキュリー）、エジプトのトート、そして北欧のオーディンは、すべて同じ神だったのである。したがってわれわれは、これらの神々がサタンと同じ地位にあると考えてもよいだろう。

メルクリウスはヘルメスとほぼまったく同じ神で、英語のマーキュリー（すなわち水星、あるいは水銀）の語源となっている。

トートは鶏の頭をした書記官で、数々の著作を残している。たとえば『トートの書』は召喚魔術の教科書で、後の『ソロモン王の小鍵』やタロット・カードのもととなった。『エメラルドの石板』には錬金術の秘法たる〝賢者の石〟の製法が書かれてあった。やはりヘルメス同様蛇を巻きつけた杖を持っている。

オーディンは、この連載をお読みの方ならよくご存知だろうが、鍔広帽と竪琴を持ち、杖のかわりに槍グングニルを持っている。

ほかにもシュメールのエンキ、バビロニアのエア、ケルトのルーなども、同様の神である。

姿形もさりながら、これらの神々には『何かを盗んでくる』とか『だれかに悪ふざけ』するといった逸話が多く、性格的にもよく似ている。みんなイタズラ好きで、人をだますのだ。

したがって、こうした智恵を授ける神が、すべて同一の神の顕現だと考えても、確かにおかしくはない。この理論をもっとも強烈に唱えたのは、キリスト教の異端グノーシス派であった。グノーシスとはまさしく《智恵》という意味で、神を《智恵》の権化と考えた。そして彼らはその神に、トリスメギストスという名をつけた。これは『人の3倍の神力』ほどの意味である。グノーシス派はギリシャ世界で広がったので、一般にはヘルメス・トリスメギストスと呼ばれているが。

グノーシスの文献によれば、本来トリスメギストスは、アトランティスに住むただの人間だったという。そして死後エジプトに転生してトートとなり、またヘルメスとなった。人は知識によって神となることができるのだ。

このグノーシス派、理性を重んじるギリシア人やローマ人の間でかなり広がったのだが、正統派キリスト教から《蛇たるサタンの宗教》という烙印を押され、弾圧された。彼らの聖典たる『ヘルメス文書』のことごとくも焚書にされ、現在まで残っている文献はわずかである。そのわずかに残った文書は、現代の哲学家や思想家、そして魔術師たちに愛用されている。《智恵》が《言葉》であるとするなら、言葉が記録された文献を読むことこそ、神へと至るに最たる近道なのだ。そして哲学家も魔術師も、みずから神となるすべを探しているといって、さしつかえないだろう。

さて、今回は《智恵》が《言葉》であるという主旨にもとづいて話をしてきた。しかし《智恵》とは《火》であるという主張もある。それについては、また今度。

イラスト／田中 光

●連載第11回

ドント・ウォーリー内田の海外ゲーム雑誌の正しい読み方

HOW TO READ
THE GAME MAGAZINE
FROM OVER SEAS

正月に里帰りしたときパチンコ屋さんに行った。どの台がいいかなぁ、などと店内をウロウロしていると、外人の店員さんがいた。観察していると、ラッキーセブンのアナウンスをする時、〝フィーバー〟の発音だけホンモノになってた。おかしかったな。

「これって、ウチの親戚のマリオおじさんにそっくりだな…」

今は昔のドンキーコングが初めてアメリカに渡った時、小人の主人公を初めて見たアメリカ人がこんなことを言ったそうな。これが〝マリオ〟の名前のはじまりである。みんな知ってた？

今やマリオは世界の人気者。アメリカで〝あなたが知っている日本人は？〟なんて調査があったら、マリオが１位になっちゃたりしてね。もっとも、マリオってイタリアの名前だけど。

←おなじみ「エレクトロニック・ゲイミング・マンスリー」。一月号は260ページがオールカラーの4・95ドル、約650円。相変わらずストIIネタ多し

海の向こうの人気者たちは?

10年前では考えられなかったほどの人気を獲得したテレビゲーム世界の93年。今やゴールデンタイムのテレビCMにさえ、ゲームの主人公たちは顔を見せてくれる。ヒットしたゲームの主人公たちはキャラクター商品となり、漫画になり、お菓子のパッケージにまで使われたりするようになる。もはやゲームの主人公ではなく、ある種のイメージ＝ヒーローとして独り歩きするようになるんだよね。

そんな状況は、ゲームの人気さえあれば洋の東西を問わない。海の向こうのアメリカでも、やはり同じ。

そこで〝ゲームの中からこんなにたくさんヒーローが出てくるなら、いっそハードごちゃまぜの人気投票でもやったろか？〟と（少々安直に）考えたかどうかは知らないけど、〝トップ10　クーレスト（かっちょいい）・ビデオゲーム・ヒーローズ〟なるチャートを発見した。それがページ中央・上の写真だ。さて、どんな順位だろ？

TOP TEN COOLEST VIDEO GAME HEROES

When your video game world is in desperate need of a hero, who do think of. By far, Mario has rescued more princesses, saved more lands, and defeated more bosses than any other character in videoland. Sonic came in a close second, and the new cat on the block Bubsy, took third.

1 MARIO
Unless you've been in a 10 year coma, you know this dude.

2 SONIC
A ballistic blue rodent with an attitude is on his way to the top.

3 BUBSY
The coolest cat to ever hit the video game scene.

4 TAILS
This sly fox wins you over with cute antics and amazing speed.

5 RYU
Best all around street fighter in the world. Do you agree?

6 MEGAMAN
This heroic cyborg stars in more sequels than Freddy Krueger.

7 SIMON
Master of the whip and fighting that guy with bad teeth.

8 BONK
This prehysterical dude is great at using his head.

9 ZITZ
Tougher than any turtle plus a ton of special moves.

10 BIONIC COMMANDO
Super Joe is finally making his way back in the gaming scene.

SUPERNES

1	1 MONTHS	△	EA/JOHN MADDEN FOOTBALL '93
2	4 MONTHS	▽	CAPCOM/STREET FIGHTER 2
3	3 MONTHS	-	NINTENDO/MARIO PAINT
4	2 MONTHS	▽	NINTENDO/SUPER MARIO KART
5	2 MONTHS	▽	NINTENDO/NCAA BASKETBALL
6	1 MONTHS	△	SQUARE SOFT/MYSTIC QUEST
7	2 MONTHS	▽	ENIX/SOUL BLAZER
8	1 MONTH	△	NAMCO/WINGS 2
9	1 MONTH	△	SONY IMAGESOFT/HOOK
10	1 MONTH	△	ABSOLUTE/AMAZING TENNIS

→同誌のスーパーNESの人気チャート。アメフト、バスケなどのスポーツ・ゲームの人気が高い。これがジェネシスになると、さらにホッケーやボクシングも加わり、ほとんどスポーツ一色のチャートになっていた

↑揃いも揃ったりアクション・ゲーム、といった感じのランキング。まあそれは構わないが、やはりこの中ではリュウ(ストII)だけが日米の接点か（マリオはともかく）。このゲームには、太平洋も国境もカンケーないようだ

１位はやっぱり、**マリオ**。マリオの名前を冠したゲームは、個々の売上だけでなく種類もすごい。ま、当然ね。

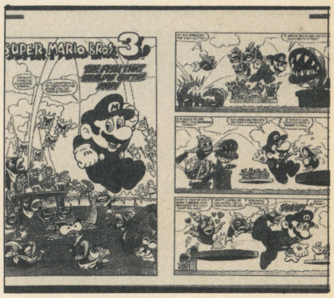
２位はアメリカならでは、の**ソニック**。あちらでは、日本では考えられないほどマリオに対して態度がデカイ。いや、もちろん人気があるってことだよ。なんせ４位にはお供の**テイルス**まで入っているんだから。

３位には、**バブシー**というネコのアクション・キャラが入っている。〝ソニックばり〟なんだけど、こいつはアメリカ原産。そして５位に入っているのはストIIの**リュウ**。他がみんな国籍不明なのに対し、こいつだけはどう見ても東洋人というキャラ。ガイルではないのが興味深い。

６位は**メガマン**、言わずと知れたロックマンだ。ＭＥＧＡとは〝100万〟という意味なので、素直に訳すと〝100万野郎〟となる。ヘンである。〝メガマン〟などとカタカナで書いても、やはりヘンだ。そして７位にはドラキュラシリーズの**シモン**がランク・イン。表情のあるキャラではないので、ここまで人気があるとは意外。で、８位にはＰＣエンジン初登場の**ボンク**（ＰＣ原人）が入り、９位は**ニンジャ・タートルのカメ**だ。

日本式のランキングに変換してみると…

何を元にして作られたチャートなのか書いていないのが多少うさんくさい（読者の投票かなぁ？）。だけど、全てアクションゲームのキャラで埋め尽くされているのは、いかにもアメリカらしい。ま、このへんは雑誌の読者層にもよると思うけどね。



↑アメリカのマリオ・コミック。これがゲームショップに置いてあるのならわかるが、超田舎の日用雑貨の売店のようなところで、「タイム」や「ニューズウィーク」と並んで売られており、それを見てなぜか買わなければいけないような義務感にかられて内田が買ったレア・アイテム

では、これをヒッポン（ニッポン）でやったらどうなるだろう？　多分、全然違う顔触れになるだろうね。面白そうだから、内田が勝手に想像（創造）してみる。

１位、これはマリオでしょう。カルトクイズにも出てたくらいだし、まぁ問題ナシ。２位、ドラクエか。でも主人公は自分。自分に投票するヤツもいないだろうから、最新作からビアンカあたりかな。でもビアンカといえば恋敵のフロー…おっと。３位はＦＦでいこう。でもこれも主人公は自分だなぁ。となるとレナとファリスで票が割れるなぁ。ふたりとも女の…おっと。ちょっと苦しいけど４位はウィズか。またしても主人公がいない。それなら無理にでも登場してもらおう、ボルタック商店のおやじに。５位はＲＰＧから離れてストIIは春麗。リュウではない。

まぁストIIに限らず、日本ではおおむね女の子のキャラに人気が集まる。アメリカのランキングでは、そのあたりの青少年の〝モヤモヤ〟がチリほども見受けられなかった。この点も興味深い相違点ではある。

という間に紙幅が尽きてしまった。続きが書きたいところだけど、６位以下はみんなが考えてみておくれ。

風雲！SLG城

コンピュータプレイヤーにめちゃめちゃにされて、ボロボロに負けてばかりでも、歯を食いしばって頑張れば、いつかきっと勝つことができる。まずそのためには食事の後必ず歯を磨いて、歯が食いしばれるようにすること。命令だ。

ＳＬＧ城城主／猪野清秀

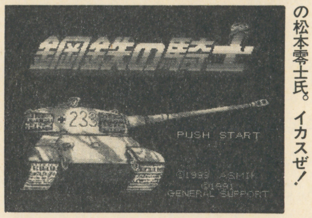
陸の王者「戦車」の戦闘が、今猛烈に熱いのだ!!

いつもいがみ合っていた、世界の二大大国の旧ソ連（今はロシアだね）とアメリカが仲良くなり、これで世界平和が訪れるかと思ったら、世の中そんなに甘くなかった。今この瞬間にも、世界各地でさまざまな集団が対立し、小規模ながらも戦いが繰り広げられているのだ。真の平和はいつ訪れるのか？

これらの戦いも含めて、戦闘はおもに陸上で繰り広げられるものだ。その陸上で活躍する兵器の主力は、もちろん「戦車」。強力な空軍や海軍を持っていても、敵を降参させるための最終兵器は、陸の王者「戦車」なのだ。

この「戦車」が本格的に使われたのは、今を去ること50年ほど前の第二次世界大戦でのこと。陸軍国家ドイツ帝国が初めて大量に使用したのである。

そこで今月は、話題の新作戦車ＳＬＧ『鋼鉄の騎士』を使って、当時の戦車戦について突っ込んでみよう。



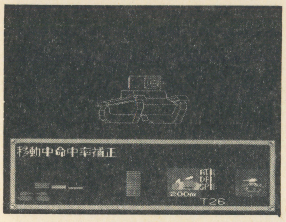
←タイトルなどのイラストはあの松本零士氏。イカスぜ！

『鋼鉄の騎士』で戦車戦の醍醐味を知れ！

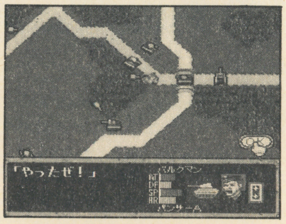
『鋼鉄の騎士』は、ルールが簡単にまとめられていながら、本格的な戦車戦が楽しめる快作ＳＬＧだ。

ゲームの舞台は第二次世界大戦における独ソ戦（ドイツとソ連の戦い）。実戦でもさまざまな死闘が繰り広げられたこの戦争での戦車戦のいくつかを、一つのユニットが戦車一台というスケールで再現しているのである。

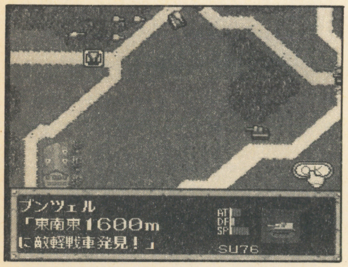
この『鋼鉄の騎士』最大の特徴は、敵戦車の発見と射撃のシステム。他のＳＬＧと違い、このソフトでは敵戦車までの距離だけでなく、戦車の向きや大きさ、そして角度まで計算に含まれている。その計算の結果から、相手が見えるかどうか、そして射撃が当たったかどうかを判定しているのだ。



←装甲や入射角などが瞬時に計算され判定が行われるのだ



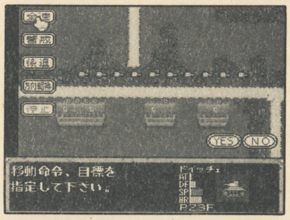
→敵戦車を撃破した戦車長から歓喜の声が。敵をなぎ倒せ！



↑移動中に敵戦車を発見すると、距離や方向が報告される。読み逃すと死に直結だ

もちろん大きな戦車は敵に発見されやすいし弾も当てやすい。逆に敵戦車が森や家屋に隠れていれば、近くでも見つけにくい。これは敵にとっても同じことだ。これらの計算は自動的に行われるので、プレイヤーは本物の戦車長になった気分で戦車を走らせて射撃を命じ、敵をけ散らすことができる。戦車の特性を活かし、敵戦車をスクラップにしてやるのだ！

たとえ性能的に劣っていても、腕が良ければ敵に勝つことも可能なのだ。



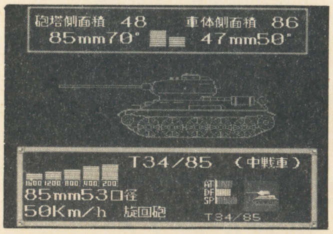
←森や家屋内にいれば敵から見つかりにくくなるのである

優秀な戦車たるための三要素とは何か？

『鋼鉄の騎士』でプレイヤーが担当するドイツ軍の戦車は、世界で最も優秀だった。だがライバルであるソ連軍戦車とは、常に開発競争でしのぎを削りあっていたのである。

戦車が優秀であるための条件とは何か？　それは「攻撃力」「防御力」「機動力」の三要素である。どれか一つだけ優れていても、他の二つが劣っていては、総合的に優れた戦車とは言えない。この要素がすべて揃ってこそ、その戦車は優秀であるという太鼓判を押されるのだ。

ではどの戦車が優秀なのだろうか？　この三要素が揃った戦車は数少ない。ドイツ軍ならパンサー（Ｇ）型、ソ連軍ならＴ－34型戦車がその名にふさわしい。特にＴ－34は生産性にまですぐれていた。まさに第二次世界大戦史上における最良の戦車、「ナンバーワンタンク」だったのである。

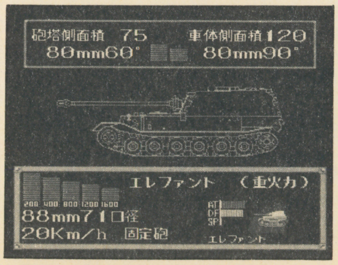


↑大戦中最良の戦車として誉れ高いＴ－34/85。戦後も各国で使用されたのだ

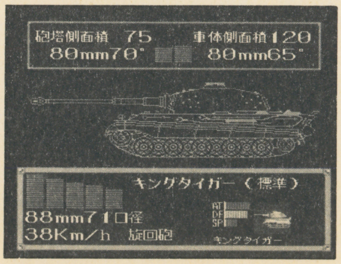
ドイツの戦車は世界一ィィィィ！～『鋼鉄の騎士』に登場する強力な戦車たち

三要素すべてが揃った最良の戦車はＴ－34やパンサーＧ型である。だが、ドイツ軍には足が遅いものの、「攻撃力」と「防御力」に優れた強力な戦車がいくつも造られた。これらはそれのほんの一部に過ぎないのだ。

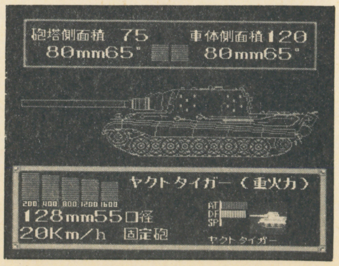
彼らの長所を活かし、短所を克服するように戦えば、戦況は有利に導かれるだろう。



↑機動性が最悪で悪評の「エレファント」



↑最強の重戦車「キングタイガー」



↑破壊力だけは抜群の「ヤクトタイガー」

城主の近況：やっと『FFV』を始める。のめり込みすぎて肩がコリコリちゃ

このソフトで僕らは遊びたい！〜『信長の野望・覇王伝』（光栄）

■よっしゃ！　やっと出たぞ、光栄の『信長の野望・覇王伝』。もうハマっちゃってます。今までの『信長の野望』シリーズとはまったく違う。

システムの根本的な部分の「国取り」が「城取り」に変化し、外交はグレードアップ。最高っす。

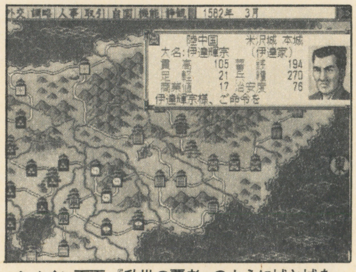
けどいいことばかりではないっす。今までのシステムで慣れてきた人は、今度のシステムは戸惑うのではないでしょうか？ また戦闘がとても難しく、城は固すぎるような気がします。

しかし期待通り、いやそれ以上の出来です。移植はされると思いますが、ぜひ城主殿この新作を紹介して下さい。

（福岡県・安森順一）

●「城主殿」でなくて「城主様」じゃ。目上の人に対しては「様」を使うのだぞ。領民が城主に対して「殿」を使うことは、この城主が許さんのである。

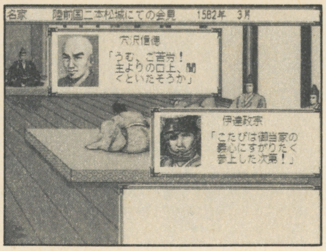
それはさておき光栄の新作『覇王伝』だが、指摘があった通り、従来の『信長』シリーズとは見た目からして異なる雰囲気を持っている。土地の支配は国ごとではなくて城単位だし、外交では同盟国の援軍を呼べる。同盟軍をうまく利用しないと勝利はおぼつかない。



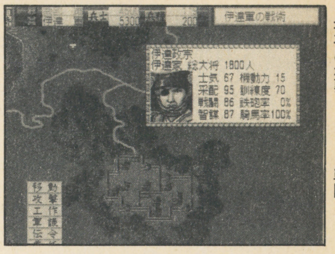
↑メイン画面。『乱世の覇者』のように城と城を連絡線で結ぶシステムを採用している

戦闘は城攻めと野戦それぞれに特徴があり、特に城の防御効果が高く、攻めにくくなっている。前作同様に遊べるのでは？ という甘い考えでプレイしていると、かなり手こずるに違いない。

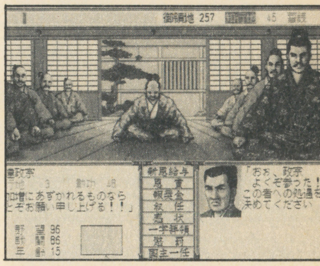
『覇王伝』はより現実に近い『信長の野望』を求めて出来た作品である」と城主は考える。移植は未定だが詳しい情報が入り次第お知らせしよう。



←同盟軍の要請は非常に重要だ



←城攻めが難しくなった戦闘



↑武将の忠誠度が無くなり、勲功が取り入れられた。手柄には褒美で応えよう

SLGフリートーク特別編〜『ファイアーエムブレム外伝』Fanの熱き声

1992年度ベストＳＬＧファン投票で一位を獲得した『ファイアーエムブレム（FE）外伝』だが、領内にはかなりのファンがいるらしい。毎月相当数にのぼる応援の葉書が当ＳＬＧ城に送られてくる。あっぱれじゃのう。

今月は大判振舞いで６枚の投稿を掲載しようではないか。そしてさらに、領民に対して一つの提案をするのである。それは「勝手に『FE２』の姿を予想しようじゃないか」ということなのだ。

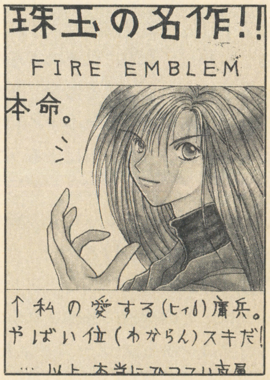
『FE外伝』が発売されてからかなりの月日が流れているが、続編の話は城主の情報機関をもってしてもつかめていない。「『２』ではなく『外伝』としたのは『２』をＳＦＣで出す予定があるからだ」という憶測に始まる様々な噂は流れているが、確かなことは誰にも分からない。

そこで「『２』はこんなＳＬＧになるんじゃないか？」という考えを葉書に書いて、当ＳＬＧ城フリートーク係まで送ってほしいのだ。現実的な予想はもちろんのこと、希望に近いモノでも構わない。みんなで予想してハッピーになろうではないか！

←北海道・ZAKI
今月一番気に入った一枚。ちなみに「ハト」や「ウシ」とは胸の大きさのことである（苦笑）

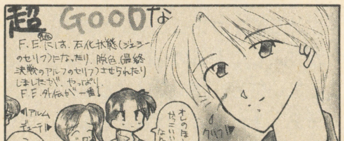
←神奈川県・灯居リュート
各パーティーを4人ずつでプレイするとは…こういうパワフルな遊び方もできるのだな（感心モード）

←神奈川県・MAYA
セリカに限らず、最近は強い女の子はどこにでもいるものなのだ。魔法は使えないけどね



←大阪府・バルアミー高屋
やばい位ってどれくらいなんだろう？ 具体的なイラストを送ってくるべし。城主からの命令である

↑青森県・深羅
誰が誰だか分かるかな？さあみんなで考えよう！



↑東京都・氷見一樹
主人公のアルムが顔半分しか映ってない……

城主様のありがたいお言葉

毎月領民から送られてくる葉書の半分近くが『FE外伝』に関する投稿だということから、ＳＬＧフリートークでの『２』の予想を始めてみた。城主自身の予測としては、『オウガバトル』のようなサイドビューが全体画面あるいは戦闘画面に使われ、シナリオもかなり自由度の高いものになるのではないか……というところなのだが、領民諸君はどう考えているのだろうか？ 職業のクラスチェンジもあるといいなぁ。

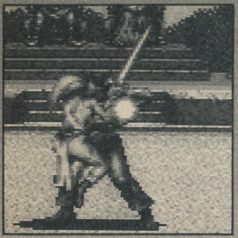
さて、当ＳＬＧ城では以下のコーナーについて投稿を募集しておる。

(1)「このソフトで僕らは遊びたい」
(2)「私だけが知っている」
(3)「ＳＬＧフリートーク」
(4)「ＳＬＧ・Ｑ＆Ａ」
(5)「攻略・解説リクエスト」

宛先はこちら。編集部が埋まるくらいの葉書を城主は待っているぞ。

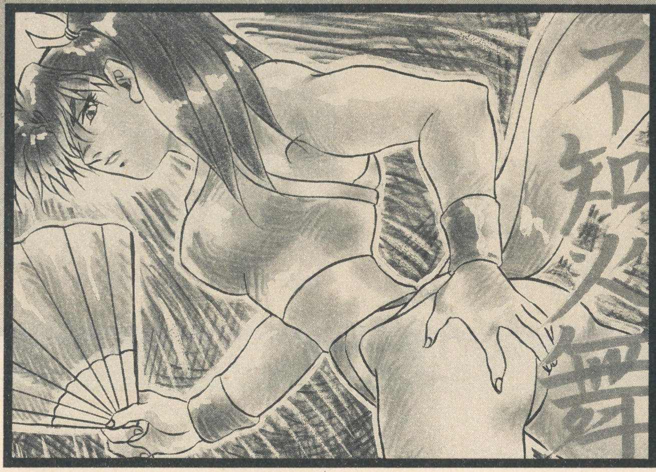
↑宮崎県・子猫丸

格闘ゲーム・ファンクラブ



格闘連合 ダッシュ VOl.2

こんちは、格闘連合ダッシュでございます。本コーナーもリニューアルされてから、早くも2回め。ストII関係以外の投稿も増えつつあります。中でも、人気は「餓狼伝説」。少し前にゲームセンターに登場した続編も好調なようで、格闘ゲーム・ブームを支える、もうひとつの柱となりそうな気配。がんばってほしいものです。



↑東京都・JILL

今月も集めてみました 格闘ゲームの噂ばなし

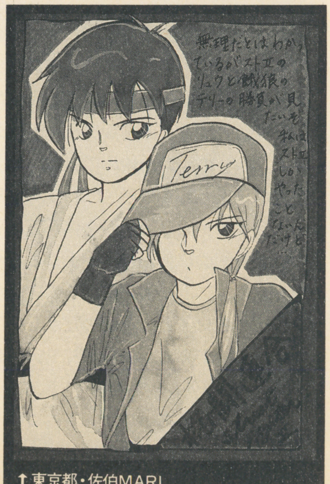
ずはストII関係から。6ボタンのッドが発表されたことから、ストIIダッシュの移植はメガドライブか、と噂されているのは本誌既報のとおり。そこで、1月の上旬にラスベガスで行われる「ウインターCES」で何らかのアクションをカプコン側が起こすのではないか、と想像された。そう、SFC版ストIIも、そうだったように、である。しかし、実際にはそのようなことはなかった。ちょっと残念。それでも、SFC版「ファイナルファイトII」や、NES版のSDキャラによる「ファイナルファイト」風の作品が展示されていたわけだから、まったく収穫がなかったわけではないけど。

話を戻そう。結局のところ、ストIIダッシュは、どの機種に移植されるのか？ カプコンからは「ノーコメント」との回答しか得られないので、真偽のほどは確かではないが、いろいろな噂を総合して考えてみると、やはりメガドライブが有力のようだ。では、SFCは、どうなるのであろう。これも単なる噂だが、いきなり「ストIIダッシュ・ターボ」が登場する、なんていう説もあったりする。まあ、あと半年もしないうちに何らかの発表があると思われるので、それまではゲームセンターで腕を磨いておくのがいいね。

お次は、SFCの新作の噂。一部で妙に人気の高かったアレの続編が、どうやら制作を開始したらしいのだ。簡単な操作で華麗な技が繰り出せるという作品は、やはり必要だよね。世の中にはストIIの操作に、どうしても慣れることのできない人もいるし。

ジャレコのSFC用の格闘アクション「DEAD DANCE」のサンプルが編集部に届いた。まだ途中バージョンのものなのでくわしくは書けないけれど、なかなか完成度の高い作品になりそうな予感。続報を待て！

↑千葉県・いしかわ



↑東京都・佐伯MARI

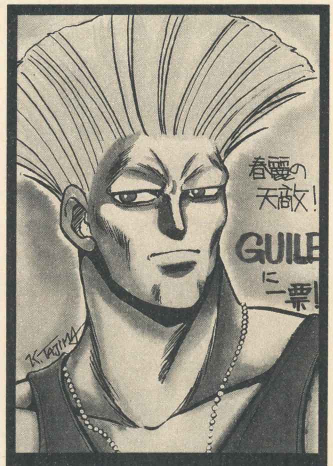
ついに登場したターボ 全国から反響が続々！

★ストIIダッシュ・ターボを、ついにプレイしました。遊んでみてビックリしたのは、スピードがものすごく速いことです。それに、コンピュータがダッシュの頃とは比べものにならないほど強くなっていました。あたしのリュウ様がザンギエフなんかに負けるなんて……ウキーっ！ くやしくて、2回もコンティニューしてしまいました。それでも勝てなかった。しくしく。

〔東京都・エイミー〕

■そうなんだよね。とにかくターボは速い。ロケテストのときはダッシュの1.2倍ぐらいのスピードだったのに、それが発売されてみれば1.5倍（笑）。より正確な操作と、反射神経が試されるゲームになってしまいました。

そして、コンピュータが強い。誰かが乱入してくるのを待っていようと思っていても、つい負けてしまったり。まあ、それでもしばらくすると、こういった速さや強さとかにも慣れてしまったりするんだろうな。



↑宮城県・たじまかつみ

★今日（12月26日）、新宿のキャロットに行ったら、手塚さんらしき人が、リュウで「ストIIダッシュ・ターボ」をプレイしていた。対戦しようかな、とか思いましたが、関係者とおぼしき人々がたくさんいて、とても乱入できるような雰囲気ではありませんでした。違う人かなぁ。とりあえず、気功拳の練習をしようっと。やあっ！

〔東京都・桜花江戸日記〕

■まったく記憶にございません（笑）。というのはウソで、それはたぶん、ぼくでしょう。それにしても、顔が知られているってコワイです。もう悪いことはできません。お願いだから、ぼくを捜したりしないでください（笑）。

カプコンの次の作品をみんなで予想しちゃえ

★ストIIが、あれだけ大ヒットしたのだから、カプコンがそこに目をつけないわけがありません。そういうわけで、エドモンド本田が主人公の相撲ゲームや、バルログが活躍するアクションゲームが発売されるのも、もはや時間の問題でしょう。

〔福島県・ション・リー〕

■「魔界村」シリーズから「レッドアリーマー（II）」が独立した、という前例は確かにあるけど…ねえ。

★ストIIは大好きなんだけど、アクションが苦手な私は、ストIIの世界やキャラクターを登場させたRPGが出ないかな、と密かに期待しています。あれだけ魅力的なキャラクターが揃っているのだから、それをアクションゲームだけで終わらせてしまうのは、もったいないと思います。カプコンさん、お願いです。創ってください。私、一生待ってます。

〔静岡県・ガイル様の大ファン〕

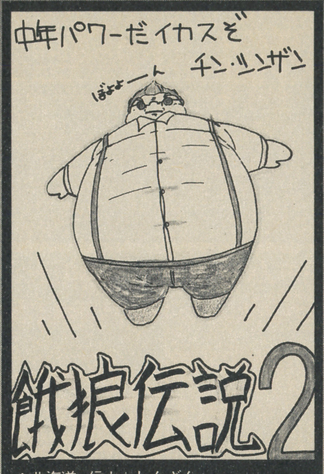
■あ、それっておもしろそうだね。プレイするキャラクターを8人の中から選べるようにして、とか。それぞれが違う目的を持っている、というところもストIIの魅力のひとつだし。

★出るかどうかはわからないけれど、ストIIIを創るのなら、ぜひ春麗を登場させてほしいです。ストIIからはじめたぼくにとって、春麗こそがゲームの主役なのです。操作も比較的簡単だし、それでいて奥の深い闘い方もできる彼女がいなければ、ぼくはここまでストIIに熱中しなかったと思います。

〔新潟県・ぴんく春麗・友の会〕

■さあ、どうなるIII？

↑大阪府・バルアミー高屋



↑北海道・信山☆しんざん

↑埼玉県・東雲龍宝

↑福島県・佐々木由香里

今日のおやつはストIIで決まり!

お菓子の大手メーカーのロッテから、ストII関係のものが発売されているので紹介しよう。「フーセンガム」（100円）には激闘カード（全24種）、「ウエハース チョコ」（60円）は3Dファイターカード（全2種）、そして「コーンスナック」（100円）にはWファイティングシール（全24種）といったオマケが、それぞれついてくる。ストIIファンならば、集めてみたくなるよね。また、3月末日まで「C.P.S.ファイター」の当たるキャンペーンも実施している。

↑ストリートファイターIIフーセンガム

↑ストリートファイターIIコーンスナック

あの佐竹雅昭選手がアニメに本に大活躍！

★この前、ゲームセンターに行ったら、お子様たちが「餓狼伝説」に群がっていました。すると、その中のひとりが〝ビッグ・ベア〟を見て、エラそうに言うのです。「こいつは、ライデン型のキャラだな、うん」と。おいおい、ライデンとビッグ・ベアは同一人物なんだって。関係ないけど、アニメ「餓狼伝説」の丈の声が、私の大好きな格闘家・佐竹雅昭さんなのが、とってもうれしいです。

〔埼玉県・ぢぇらるだいん〕

■佐竹雅昭選手といえば、正道会館に所属している空手家。ドン・中矢・ニールセンやウィリー・ウィリアムスといった世界の強豪を次々と撃破している、とにかく強いお兄さんなのだ。

さてさて。その佐竹選手が、じつは最近JICCと怪しい仲らしい。右の写真を見ればわかるように、佐竹選手の本が発売されたのである。タイトルも、ずばり「世紀末覇者伝説」。彼の少年時代から現在までのドキュメンタリーが中心だが、「友人、知人が語る佐竹像」だとか「一撃必殺！ 佐竹雅昭のスーパーテクニック」なんてページも用意されているから読みごたえは十分。で、佐竹雅昭選手の直筆サイン入りのこの本を3名のかたにプレゼントします。希望者はハガキで、格闘連合プレゼント係まで応募してください。2月末日の消印まで有効です。

関係ないけど、佐竹さんはヒッポンの愛読者だとか。この格闘連合にお得意（笑）のポエムを投稿してくれないかなあ。イラストも見たい。

←佐竹雅昭 世紀末覇者伝説 JICC出版局／価格1500円(税込み) この本を3名の方にプレゼントします。このコーナーにハガキで応募してください。

格闘連合はキミが創る！お便りを大募集なのだ

2ページとは短いもので、今月もアッという間に終わってしまいました。あ、そうそう。以前に少しだけ触れた、このコーナーの単行本ですが、カメよりも遅い歩みで進行中です。まだ「出る」と決まったわけではないので、どうか気長に待っていてください。

それでは、また来月。ストII以外のゲームの投稿もよろしくね。

↑鹿児島県・砂かけさあちゃん

DIAL FUN CLUB

利用方法

0990-318-496をダイヤル → アナウンスと発信音の後に[0]をダイヤル

- ダイヤル回線 → もう1度[0]をダイヤル説明を聞いてね → ボックスナンバーをダイヤル（[#]はいりません）
- プッシュ回線 → ボックスナンバーと[#]をプッシュ → 伝言を聞く→[7][#] 伝言を残す→[3][#]（伝言時間45秒）

0990-318-496

この番組は、アニメ・ゲームファンのための新しいネットワーク。ファン同志の交流の場としてドンドン利用してね！ただし肖像権・著作権に関する物の売買は法律で禁じられています。ルールを守って楽しく利用して下さい。なお、このダイヤルQ²サービスはご利用になれない地域がありますので御了承下さい。（発信地／東京都目黒区）

コンピューター・ゲーム

001 # ショート伝言板
002 # ロング伝言板（伝言時間5分）
003 # 売りたし！
004 # 買いたし！
005 # ボクのイチオシゲーム
006 # わたしの愛するゲームキャラクター
007 # お助けマンを頼む
008 # 秘ギ、裏業を紹介するぜぃ
100 # 開局リクエスト、待ち合わせBOX
101 #〜199 # フリーBOX

999 # 総合番組案内 ／ 900 # 新規開局速報

3□□□#DIALカルトクイズ

★印のついているゲーム・アニメはそれぞれの番号の頭に3をつけてダイヤルすれば、クイズが楽しめるぞ！
全問正解者には、3000円分のAVソフトチケットを抽選でプレゼント。なお伝言にもどるには0#をダイヤルしてね。

アニメ

011 # ショート伝言板
012 # ロング伝言板（伝言時間5分）
013 # 売りたし！
014 # 買いたし！
015 # イチバンおもしろい番組はナニ？
016 # お気に入りキャラクター紹介
017 # ものまねグランプリ／
018 # アニメのど自慢（伝言時間3分）
200 # 開局リクエスト、待ち合わせBOX
201 #〜299 # フリーBOX

ア 行（番組ガイド041 #）

501 #R-TIPE
502 #アクスレイ
301 #アドバンスド大戦略
504 #アメリカ横断ウルトラクイズ
506 #イース（Ⅰ〜Ⅳ）
302 #ウルトラベースボール
509 #ウィザードリィ（Ⅰ〜Ⅴ）
515 #SD機動戦士ガンダム
303 #SD戦国伝3 地上最強編
517 #F−ZERO
304 #オウガバトル
521 #弟切草
522 #隠忍伝説（Ⅰ.Ⅱ）

カ 行（番組ガイド042 #）

305 #カエルの為に鐘は鳴る
525 #機甲警察メタルジャック
526 #キャプテン翼（Ⅰ〜Ⅲ）
306 #ぎゅわんぶらあ自己中心派
528 #きんぎょ注意報！
529 #銀河英雄伝説
307 #キン肉マン
308 #クイズ カプコンワールド
309 #グラディウス（Ⅰ・Ⅱ）
310 #コカコーラ スズエ エイトアワーズ
311 #コズミックファンタジー（1〜3）

サ 行（番組ガイド043 #）

616 #三国志（Ⅰ〜Ⅲ）
312 #時空の覇者Sa・Ga 3
539 #史上最強のクイズ王決定戦
542 #初代 熱血硬派くにおくん
540 #シムシティ
313 #シルヴァ・サーガ2
541 #シャイニング・フォース
314 #ジョジョの奇妙な冒険
545 #新世紀GPXサイバーフォーミュラ
315 #CBキャラウォーズ
316 #スカイミッション
317 #スーパーガチャポンワールドSDガンダムX
318 #スーパーファイヤープロレスリング
547 #スーパーマリオ（ランド、ワールド、Dr）
319 #スーパーマリオカート
546 #スーパーファミスタ★
320 #スーパーフォーメーションサッカー
321 #スーパー麻雀大会
322 #スーパーワールドスタジアム'92 激闘版
323 #スタジアムクロス
549 #ストリートファイター（Ⅰ.Ⅱ）★
324 #SNATCHER
555 #ゼルダの伝説
344 #ソニックブラストマン
325 #ソニック・ザ・ヘッジホック（1,2）

タ 行（番組ガイド044 #）

326 #大戦略エキスパート
327 #ダービースタリオン全国版
564 #ちびまるこちゃん（1〜4）
328 #提督の決断
329 #デジタルデビル物語 女神転生Ⅱ
569 #テトリス
570 #天外魔境（Ⅰ.Ⅱ）
330 #ドクターマリオ
573 #ドラゴンクエスト（Ⅰ〜Ⅴ）★
331 #ドラゴンナイト（Ⅰ.Ⅱ）
574 #ドラゴンボールZ（Ⅰ〜Ⅲ）

ナ 行（番組ガイド045 #）

583 #信長の野望

ハ 行（番組ガイド046 #）

332 #バーサスヒーロー格闘王への道
588 #パチ夫くん（1〜4）
333 #ファイナルファンタジー（Ⅰ〜Ⅴ）★
597 #ファイナルファイト
598 #ファイヤーエムブレム（外伝）
334 #ファイヤープロレスリング3
335 #ファージアスの邪皇帝
600 #ファミスタ
336 #富士山バスター
345 #ブレスオブファイヤー
337 #ベストプレープロ野球スペシャル
603 #ヘラクレスの栄光
602 #星のカービィー
338 #半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ

マ 行（番組ガイド047 #）

339 #マリオペイント
607 #MOTHER（Ⅰ.Ⅱ）★
610 #女神転生（真）
611 #メタルマックス（1.2）
613 #桃太郎伝説（外伝、電鉄、スーパー）
614 #モンスターメーカー

ヤ 行（番組ガイド048 #）

617 #ヨッシーのたまご

ラ 行（番組ガイド049 #）

621 #ラディア戦記
622 #らんま1/2
340 #ランドストーカー〜皇帝の財宝〜
341 #龍虎の拳
342 #レナス 古代機械の記憶
623 #レッドアリーマー（Ⅰ.Ⅱ）
625 #LUNAR-THE SILVER STAR
628 #ロックマン（1〜4.ワールド）
630 #ロマンシング サ・ガ

ワ 行（番組ガイド049 #）

343 #ワイアラエの奇蹟

ア 行（番組ガイド031 #）

631 #アーシアン
632 #アイドル天使ようこそようこ
634 #赤毛のアン
635 #あしたへフリーキック
642 #アルスラーン戦記
644 #イース
645 #うしおととら
650 #宇宙戦艦ヤマト
651 #宇宙の騎士テッカマン・ブレード
654 #うる星やつら
655 #エースをねらえ
656 #NG騎士ラムネ&40
657 #美味しんぼ
659 #おーい竜馬
664 #おれは直角

カ 行（番組ガイド032 #）

665 #風の谷のナウシカ
666 #機甲警察メタルジャック
667 #キテレツ大百科
668 #機動警察パトレイバー
669 #機動戦士ガンダム
670 #キャッ党忍伝てやんでぇ
671 #キャプテン翼
672 #キャンディキャンディ
673 #キューティーハニー
674 #究極超人あーる
679 #銀河英雄伝説
682 #きんぎょ注意報／
683 #キン肉マン
686 #紅の豚
685 #KO世紀ビースト三獣士
687 #クレヨンしんちゃん
689 #源氏
690 #げんじ通信あげだま
692 #元気爆発ガンバルガー★

サ 行（番組ガイド033 #）

693 #サイレントメビウス
694 #サザエさん
695 # 3×3 EYES
696 #三国志
697 #シティーハンター
699 #少年アシベ
700 #新世紀GPXサイバーフォーミュラ
712 #スーパービックリマン
701 #絶対無敵ライジンオー★
702 #聖闘士星矢

タ 行（番組ガイド034 #）

705 #ダーティーペア
708 #太陽の勇者ファイバード
710 #楽しいムーミン一家
801 #チキチキマシン猛レース
713 #ちびまるこちゃん
714 #超時空要塞マクロス
802 #超人ロック
717 #超電磁マシーンボルテスV
719 #鉄人28号 FX
720 #デビルマン
721 #天空戦記シュラト
722 #天空の城ラピュタ
724 #伝説の勇者ダ・ガーン
725 #ときめきトゥナイト
728 #となりのトトロ
731 #ドラゴンクエスト
732 #ドラゴンクエスト−ダイの冒険−
733 #ドラゴンボールZ
734 #トラップ一家物語

ナ 行（番組ガイド035 #）

736 # 21エモン

ハ 行（番組ガイド036 #）

738 #ハイスクール奇面組
742 #花の魔法使いマリーベル
749 #美少女戦士セーラームーン★
751 #電影少女
756 #ファイブスター物語
758 #ふしぎの海のナディア
763 #炎の闘球児ドッジ弾平

マ 行（番組ガイド037 #）

762 #ママは小学四年生
764 #まじかるタルるートくん
765 #魔女の宅急便
766 #魔神英雄伝ワタル★
767 #マジンガーZ
768 #魔道王グランゾート
769 #丸出だめ夫
770 #魔法のエンジェルスイートミント
771 #魔法の天使クリーミーマミ
772 #魔法のプリンセスミンキーモモ★
773 #魔法の妖精ペルシャ
777 #未来少年コナン
782 #めぞん一刻

ヤ 行（番組ガイド038 #）

785 #YAWARA！
789 #鎧伝サムライトルーパー

ラ 行（番組ガイド039 #）

790 #らんま1/2
791 #ルパンⅢ世
793 #ロードス島戦記

ワ 行（番組ガイド040 #）

798 #わたしとわたし
799 #私のあしながおじさん
800 #笑ゥせえるすまん

★プライベート伝言倶楽部★

0990-308-272

この番組は、君だけのパスワードボックスをもってメッセージのやりとりをする、新しい感覚の伝言版だ！君のメッセージは、君が伝言を残した相手にしか聞くことができないから秘密は絶対守られるってわけ。さあ、新しい出会いが君を待っているぞ！

- [2]ボーイパーク　男の子から女の子へのメッセージが聞けるよ。
- [3]ガールパーク　女の子から男の子へのメッセージが聞けるよ。
- [4]ホビーパーク　コンピュータ・ゲーム・アニメ等に関するメッセージが聞けるよ。
- [*]フェイドインボタン　[1]〜[3]のメッセージ再生中に[*]を押すと、その場で相手にメッセージを送ることができます。
- [6]ボーイパーク録音　男の子から女の子へのメッセージが録音できます。
- [7]ガールパーク録音　女の子から男の子へのメッセージが録音できます。
- [8]ホビーパーク録音　好きなゲームやアニメの仲間を探したり、売りたし買いたし、同人紙の情報交換まで、使い方は自由。
- [9]プライベートボックス　プライベートボックスの登録、メッセージの再生・録音ができます。プレイベートボックスは君専用の個人のBOXです。

この番組は6秒10円の情報料＋通話料がかかります。電話のかけすぎにはくれぐれも注意しましょう。なお未成年の方は親の承諾を得てかけて下さい。

E-NET
[illegible]

irem
こいつは、脳髄を刺激する
シューティングだ。
完全新作超ハードシューティング！新型ウエポン7種を含む20種類の攻撃方法、CDならではのサウンド＆ビジュアルで臨場感はさらにアップ！マニアからビギナーまで、全てのシューターにささげる"熱い"一本だ。
12月18日発売!!
IMAGE FIGHT II
イメージファイト2
スーパーCD·ROM²用ソフト 価格7,700円(税別)
©1992 IREM CORP.
おもしろいゲームがどんどんでるぞ
のがすな！シャッターチャンス!!
激写ボーイ
TM
PCエンジン用ソフト
好評発売中!! 価格7,000円(税別)
©1992 IREM CORP.
蒼天すでに没す!!
三国志 英雄列伝
(仮題)
スーパーCD·ROM²用ソフト
発売日未定 価格未定
©1992 IREM CORP.
テレホンサービス 札幌 011-685-9131 福岡 092-475-9400 東京 03-3823-5130 名古屋 052-323-0270 大阪 06-535-0651
アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)

BULLET-PROOF SOFTWARE
スーパーファミコン®
ヨッシー
ビーピーエスから
スーパーに
新登場だよ!!
対戦モードで熱くなろうよ
1993年新春、発売予定。
予価7,200円(税別)

のクッキー™
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
©1993 BPS ©1992 Nintendo
LICENCED BY NINTENDO
Original design by Home Data Corp.
▲単純なルールとは裏腹な「奥の深さ」はファミコン版、ゲームボーイ版ゆずり。スーパーファミコン版では更に、プラスアルファの要素が盛りだくさん。
▲ゲームの内容に合わせ、大幅にパワーアップしたグラフィック・BGMはすべて、スーパーファミコン版だけのオリジナル。
▲2P対戦、コンピュータ対戦。一人でも二人でも対戦の醍醐味が味わえる、スーパーファミコン版「ヨッシーのクッキー」で君も対戦だ。
SUPER
TETRIS 2
+BOMBLISS
SHVC-T2
好・評・発・売・中
8,500円(税別)
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

華麗なる冒険の旅

コミック版ウィザードリィ堂々完結!!

石垣環・著

最終シリーズ！

外伝第3部

復讐鬼の城 全3巻

前編・定価980円

中編・定価980円

後編・定価980円　2月22日発売

イズモは城主コウリュウの異母兄コウエンによる叛乱の只中であった。コウエンを助ける魔導師ギルはルーシィディティをさらい、イズモ城中に拉致する。ショウたちは二手に分かれてイズモ城へ乗り込むが、そこで待つのはケイヒ、そしてサンザを狙う迷の忍者サン・デンであった。全国のウィズファンを熱狂させたコミック版ウィズ外伝ついに完結。異形の者が巣喰うその城は、復讐の匂いに満ちていた。

外伝第2部

鳳凰の塔 全2巻

前編・定価900円

後編・定価980円

炎を裂き、風を斬り、氷雪を砕くといわれる魔剣「クサナギ」。力及ばぬ者がそれを手にした時、その者は滅びの道を歩む。その伝説の「クサナギ」が眠る禁断の聖地「鳳凰の塔」に潜入したショウたちの前に!?　外伝第2部ここに成る！

外伝第1部

ギルの迷宮

ホウライ国の若き侍ショウとリルミガンの姫将軍ルーシィディティの宿命の戦いが始まろうとした瞬間、2人の体は奇妙な迷宮へと転移させられた。邪法を用いこの世界の平衡を乱そうと企てる魔導師ギルを倒すために！　ギルとの死闘が今、始まる。

定価900円

ウィザードリィ 全3巻

第1巻・邂逅編
定価906円

第2巻・死闘編
定価906円

第3巻・黎明編
定価900円

少年戦士リョウは、コンラッドの遺言に従ってトレボー領へ旅立つ。道中知りあったエルフの少女リリスとともにワードナの地下迷宮へと挑み、深部へと進んでいく。ワードナから魔除けを奪い返すために。すべてはここから始まった。ウィズコミックの原点がここに。

JICC ジック　〒102 東京都千代田区麴町5-5-5 書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

RPG大全

スクウェアRPG PREVIEW & REPLAY SPECIAL

FINAL FANTASY V

徹底的にリプレイする完全なお役立ちガイド

聖剣伝説2

マナの真実に迫る

©スクウェア

蘇る聖剣の伝説――マナの鼓動を感じられるか

新情報！これが人間大砲だ

スクウェアの最新作『聖剣伝説2』の新たな情報を入手！　なんと、プレイヤーの操るキャラクター自身が弾丸となって空を飛ぶ、人間大砲が登場するのだ。『ファイナルファンタジー』シリーズでは、いろいろな乗り物を体験できたけれど、人間大砲は、今回がはじめて。これも「乗り物」、になるのかな？

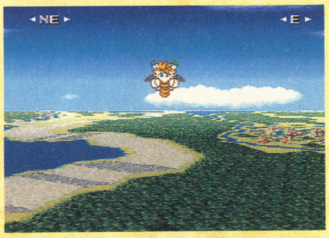
乗り物がなくても空は飛べる！

今回、新たに公開された新画面。それがこの、人間大砲だ。これは、プレイヤー自身が大砲の弾となり、大空を飛んでしまうというもの。乗り物によって空を飛ぶ、というのが、当然のように思っていた人にとっては、これはショックなんじゃないかな？

この人間大砲は、どんな役目をするのか。どうやら、ある地域から、別の地域へ移動するための手段として、ゲーム中に使用することになるらしい。

人間大砲によって撃ち出されたキャラクターは、くるくると回転しながら、大空を飛んでいくのだ。なんだか、わくわくしてきてしまうね。

↓先月号でもご紹介したフラミー。この白竜による移動は、ゲームの後半になってからなのだ



こうなると期待してしまうのが、その他の乗り物関係について。毎回、すごい乗り物を用意してくれるスクウェア作品だけに、『聖剣伝説2』にも、人間大砲以上にショッキングな移動手段が、きっと用意されているはずだ。

←空中を飛ぶ3人の主人公。これが、人間大砲によっての移動シーンだ。空中で操作することはできない…かな？

↑これが人間大砲。ゲームの序盤は、大砲によって地域間を移動していくことになるのだ

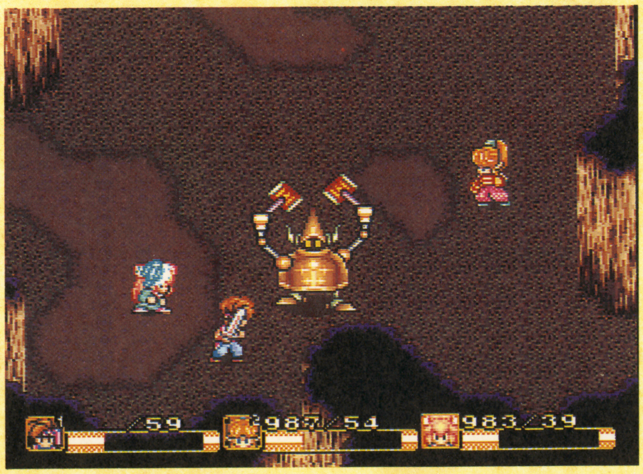
フラミーと人間大砲の関係

空中を移動する手段としては、すでに白竜フラミーによるものが、紹介されている。このフラミーによる移動は、プレイヤーが自分で操り、行きたい場所を指定できるものであった。

人間大砲の場合、空中を飛んでいるときに、プレイヤーが操作することは、不可能。行き先は、撃ち出された大砲のみが、知っているのだ。

そう、わかってきたかな。フラミーがプレイヤーの手に入るのは、ゲームの後半でのことなのだ。それまでは、人間大砲によって、地域間の移動が行われるのである。『聖剣伝説2』では、はじめからすべての地域を移動できるわけではない。あらかじめ設けられた区画での難関を突破することによって、新たな地域への道が開けるのだ。

その道のひとつが、今回の人間大砲なんだ。フラミーと人間大砲。まだまだ、こんなものじゃない。写真を見ていると、そんなスクウェアからのメッセージを、感じてしまわないかい？



←最初に登場するボスキャラがコイツだ。ブリキのオモチャを彷彿させるルックスと、それそのままの動きは必笑もの!!

魔物との闘いを誌上で再現!

新機軸のコマンド形態――リングコマンドを採用した『聖剣伝説2』。このリングコマンドを使用した、まったく新しいゲーム進行を、誌上で再現してみたい。参考例として、もっともわかりやすい戦闘シーンを題材としてみた。これで、ゲームをプレイしなくても、『聖剣伝説2』を体感できるんじゃないかな?

キャラクターの使い分けが鍵!

敵との戦闘となったら、まずは、自分の操るキャラクターを選択しよう。先月号でもお伝えしたように、パーティーとなる3人のキャラクターの中から、プレイヤーは、自分の操るキャラを選択できるのだ。アクションゲームの腕に自信のある人は、接近戦を得意とする男の子、主人公1を選択しよう。逆に、どうも反射神経を使うものは苦手で…という人ならば、回復魔法を使用する女の子、主人公2を選択しておくのが、いいよ。ただし、強力な敵との戦闘では、こまめに操作するキャラクターを選択したほうが、いいだろう。キャラクターごとに役割が、完全に決まっているので、それらを駆使して戦わなくてはならないからだ。

キャラクターを選択したら、自分の操るキャラの役割に応じた行動をとろう。男の子ならば、どんどん敵と戦っていく。女の子ならば、仲間のヒットポイントが少なくなってきたら、回復系の魔法をかけてあげよう。

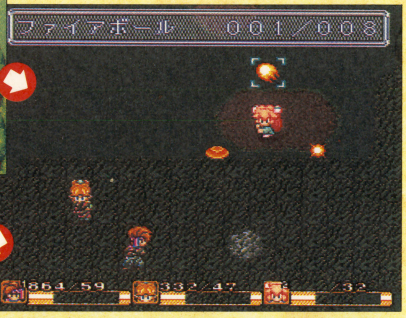
ここで重要となってくるのが、プレイヤー以外のキャラの行動、3人の仲間のうち、操作されていない2人は、あらかじめ設定されたＡＩによって、独自に判断して、行動する。そこで、戦闘中、仲間の行動に満足できないようならば、素早くＡＩを設定しなおしてやろう。右に掲載したのは、編集部で独自に予想したＡＩ設定画面だぞ。

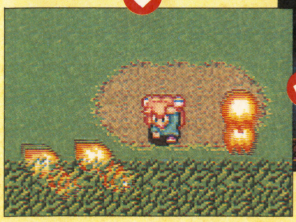
また、リングコマンドを画面に表示すると、ゲーム進行は一時中断となる。自分の戦略に迷いが出たときは、この方法を使って、じっくりと考えよう。

↑編集部で予想したＡＩ設定画面。ビジュアル志向の本作なのだから、きっとＡＩの設定も、文字によるものではないはず。一目でわかるようなものだろう

ATB(アクティブタイムバトル)を超えた(?)戦闘を誌上再現!

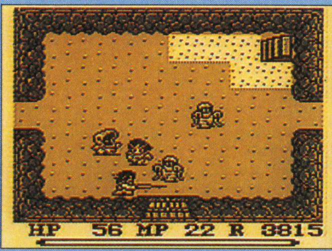
←↓フィールド上で、敵と遭遇したときから、戦闘は開始始されている。操作するキャラを選択して戦うのだ





←↑戦闘の状況に応じて、操作するキャラを変更する。危なくなったらリングコマンドを開いて魔法を使おう。

特殊攻撃の使い方が重要であった前作



↑ゲームボーイ版『聖剣伝説』では、武器による特殊攻撃が、戦闘の鍵を握っていたけれども…

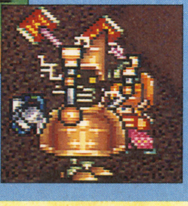
前作、ゲームボーイ版『聖剣伝説』では、戦闘中の、武器による特殊攻撃の使い方が、重要なものとなっていた。

この特殊攻撃とは、武器によって異なるものが用意されており、状況にあわせて、使い分けていかなくてはならなかった。剣を振らないでいると、画面下に設けられたメーターが上昇していき、これが満タンになったときに、特殊攻撃ができるというもの。

好評につき『聖剣2』でもそのまま採用とのこと。やったね。

敵だって攻撃されればイタイのだ

↓ボスキャラを攻撃!ユニークな表情が印象に残る。強さではなく、表情が思い出として残りそうだぞ



↑ザコキャラだって、痛そうな表情をするのだ。これじゃあ、かわいそうで戦うことなんかできないね

ビジュアル志向の本作。画面の美しさもさることながら、キャラクターの表情も、豊かに描かれている。

特に、主人公たちの攻撃を受けている敵キャラクターたちの表情は、とっても痛そう。なんでも「日頃、憎まれ役を演じている敵キャラだって、攻撃されれば痛いんだ」ということを、表現したかったのだそうだ。戦闘での相手となる敵キャラクターたち。その敵キャラが、こんな表情をするんじゃ、戦うことなんて、とてもできないなぁ。

大予想 ハッピーエンドは望めない!?

マナの世界で愛は成就するか？

スクウェアのＲＰＧには、どんな形にしろ“愛”の要素が物語に盛り込まれている。そこで、『聖剣伝説２』における“愛”が、どのような形で表現されるのか、を予想してみたぞ。

愛のドラマを予感させるキーワードとなっているのが、「主人公２」の女の子が、冒険に出るきっかけ。金持ちの娘で容姿にも恵まれている彼女は、惚れた男を追って、旅に出ることになる。この男は軍隊の幹部であり、辺境の森へと派遣されてしまったのだ。

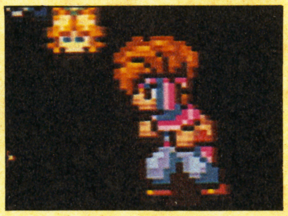
が、悲劇的に見える彼女も、考えてみれば、自分のわがままを貫きとおしただけともとれる。彼女には、親の決めた許嫁がいるのであるが、この許婚と惚れた男の違いとは、単に容姿の上でのものでしかない。境遇自体に差はないのだ。この男性との再開、そして恋の成就が、物語の中で語られていくのは、間違いないところだろう。

←主人公2は、愛のために旅に出る。愛は物語中に成就するか？

が、毎回、ボクたちの予想を覆してくれるスクウェアのこと。こんなに簡単な手段で愛を表現するとは、思えない。前作で、主人公とヒロインの愛の結末は、悲劇的なものだった。このことを考えると、ハッピーエンドとなる可能性は低いように思えないかな？

そこで考えられるのが「主人公２」の性格設定が絡んでくること。わがままで世間知らずのお嬢様。いかなる状況であろうと、自分の意思を貫きとおそうとするだろう。そして、前作より引き継ぐであろう、悲劇。

となると、このようなシチュエーションも考えられる。愛する男は、すでに敵の手の内にあり、すでに殺されてしまったあと…いや、敵側の幹部として待遇を受けているほうが、おもしろい。そして、「主人公１」の少年との対決。死。惚れた男を殺した少年を憎む自分と、それまでの旅の中、少年に恋心を抱いていた自分。２人の自分との、葛藤が彼女の中ではじまるのだ。



→主人公の少年と少女の間に、愛が芽生える可能性もあるね

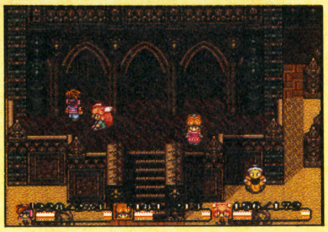
こうなると、結末のつけ方も、大きく両極端に分かれる。ひとつは、少年を許し、自分の愛を伝える。ハッピーエンドとしての終わりだ。

そして、もうひとつが、少年への復讐である。少年を愛しているとはいえ、もともとの恋人を彼に殺されているのだ。愛と憎悪は表裏一体の感情。いつ、憎しみが芽生えてもおかしくはない。殺したいほど憎いが、愛している。それもまた、愛の形のひとつなのだから。しかも、自らの手で殺してしまえば、少年は一生、自分のものになるのである。愛する人を、自分の元につなぎ止めておくのに、これほど簡単な方法は、他にはないだろうし、ね。これこそ自分の意思を貫きとおした結果のように思える。はたして…。

複雑に入り組んだ感情。それがゲーム中に表現できるのならば、とてもインパクトがある。が、ゲームは小さい子供も遊ぶもの。実際は、もっとすっきりとした、美しい形の悲劇となるだろう。

でも、当たっていても楽しいんだけれど…。はやく、ゲームをプレイして、その世界に直に触れてみたいものだよね。期待大！

↑３人の主人公は、それぞれが、それぞれの理由のために旅にでる。彼らの目的がひとつのものとなるときクライマックスを迎えるだろう



↑愛と共に憎しみという感情も語られるかな？

それぞれの愛の形——F.F.の場合

↑『ファイナルファンタジー』では、“絆”としての愛の形が、物語中で描かれることが多いんだよね

『ファイナルファンタジー』においても、“愛”はうまく表現されている。例えば『～Ⅳ』では、兄弟愛というものが、物語終盤の鍵を握っていた。『～Ⅴ』においては、親子愛が根底に流れていたように思える。恋人同士の愛ではなく、人と人との“絆”という意味で、愛が表現されているんだね。

また、一見すると悲劇的な終わりかたのものもあるが、物語全体としてみると、良い結果となっている。ハッピーエンドなのだ♡

マナ—その力の秘密にせまる

有限である力の効力と消失

『聖剣伝説２』の物語の核となるのは、マナである。マナとは神秘の力であり、魔法力の源であるという。

ＧＢ版『聖剣伝説』において、マナとは世界の秩序そのものであった。この神秘の力が具象化したものが、マナの樹と呼ばれる大木だったのだ。この世界で唯一、マナを有する樹の消滅は、即ち世界の破滅を意味するのである。

マナとはもともと、エジプトを脱出してさまようユダヤ民族のために、神が食物として天から降らせたパンだという。語源は、そのさいに人々が「これは何だ（マーン・フー）」と口にしたことに由来するのだという。

そして、マナこそが魔法の力の源であると定理づけた男がいた。ＳＦ作家ラリー・ニーブンである。彼は自著である「魔法の国が消えていく」（創元推理文庫刊）において、マナの消失した世界像を描いている。この物語の中で、偉大な魔法使いたちと剣士は、失われたマナを取り戻すために、冒険の旅へと出るのだ。そこで、この本を元にマナについての知識を深めてみたい。

ラリー・ニーブンの創造した世界では、マナとは世界に宿されている力だという。ある地域で魔法を多用したとしよう。すると、そこにあるマナは次第に枯渇していく。当然、マナが枯渇すれば、魔法は力を失っていく。人の住まない、魔法とは縁のない土地ほど、マナは豊かに存在するわけだ。

➡マナは魔法の源である。これがなくては生きられない生物も

この神秘の力が枯渇すると、どうなるのか。まず、魔法の力に頼って存在する生物が死滅する。ドラゴンや半人半馬のケンタウロス等は、魔法によりその生命を維持しているため、魔力の源の消失とともに、生きることができなくなってしまうのである。世界はその姿を維持できなくなってしまうのだ。

現実の世界に迫る危機

マナとは地球上にしか存在しないものなのだろうか。答えはノー。この神秘の力は、宇宙に存在する不可思議なエネルギーが転化したものである。ゆえに宇宙に存在するすべてのものに、マナは宿っている。「魔法の国が消えていく」では、失われたマナを回復させるために、月を利用しようとするエピソードがあることからも、わかる。

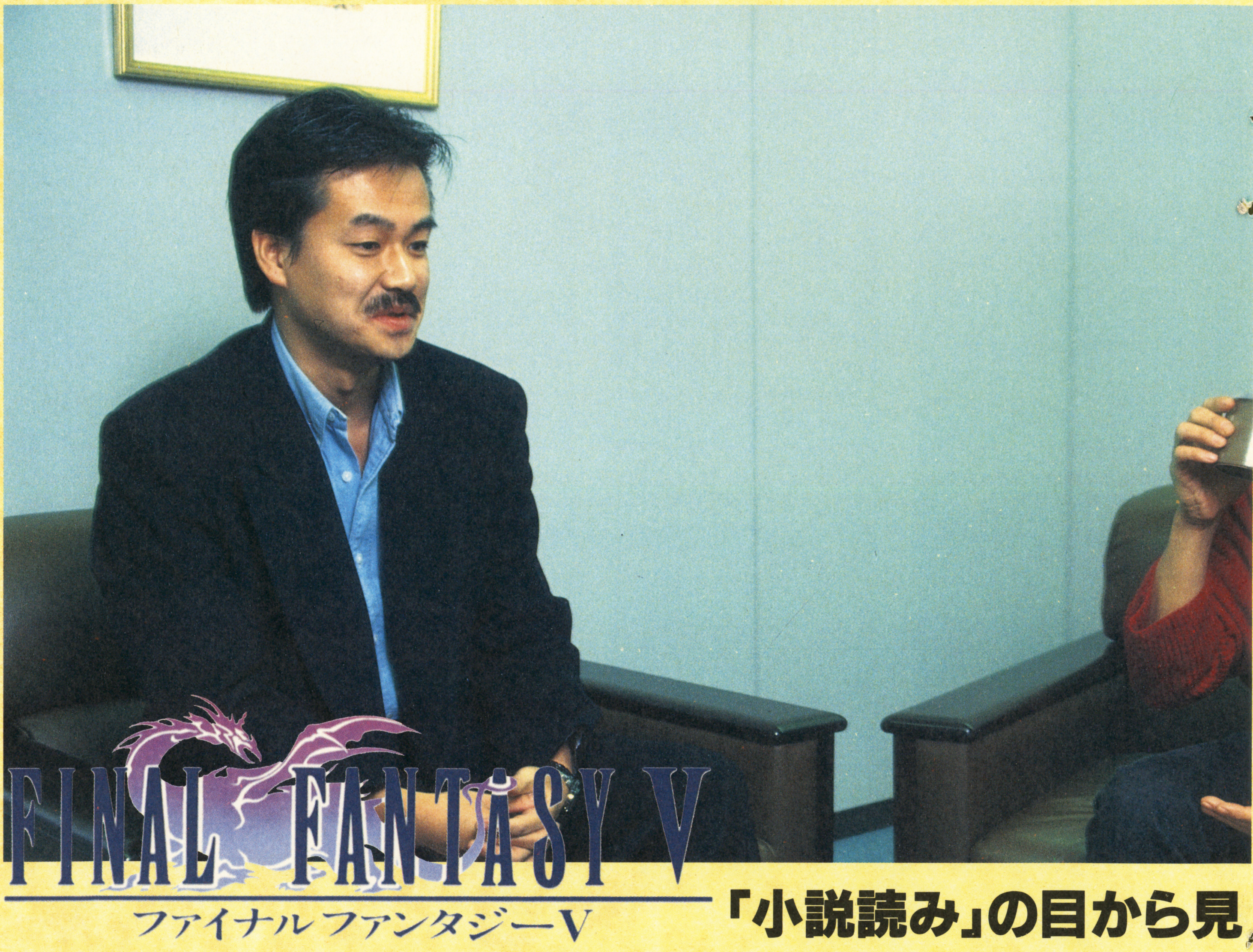
この状況は、我々の世界と共通する。エネルギー危機を迎え、オゾン層の破壊されつつある世界。我々の世界のマナはすでに枯渇しており、世界は秩序を保てないのではなかろうか。

『聖剣伝説2』におけるマナとは

『聖剣伝説２』におけるマナとは何か。この世界において、マナはいくつかの姿に具象化して、存在する。その代表が、前作にも登場したマナの樹であり、現在までのところ存在のみが確認されている、マナの要塞である。人間と精霊は、神秘の力の恩恵を受けて、生活しているのだ。

マナを手にした者は、巨大な力を得るという。この伝説によって、野心を持った人間は、マナを自分の手に、巨大な力を手に入れようとする。そのために、世界の危機が訪れるわけである。なぜならば、具現物がひとつでも、失われれば、世界はバランスを崩してしまうからだ。

「FF V の向こう側」にせまる



「小説読み」の目から見

いきなり奥まった話から入る

大森　今日はFFの中身の話だけじゃなくて、もうちょっと大きな、ゲーム全体の構造とか方向性とかそういう思想的な（笑）お話をうかがいたいと思ってるんです。

ついでにちょっと×××の正しい倒し方も教わろうかと（笑）。

坂口　（笑）どうですか？　もうクリアしましたか？

大森　ええ、Lv 38、40時間でもうクリアしました。まだエンディングは一種類しか見てませんが。

坂口　なるほど。

大森　それでFF Vの場合は、日本のコンピューターRPGのベーシックな部分では最高峰極めたっていうか、やることみんなやっちゃったんじゃないかって気がしたんですが。

坂口　でもなんていうか、邪道なことやってますよね。邪道っていうと変な感じだけど（笑）。正攻法じゃないっていうか。

大森　そうですか？　それはシステムとかの話ですか？

坂口　昔のRPGやってる人だと、なんていうかなあ、もうちょっと現実世界に近くて、盗賊なら盗賊、忍者なら忍者が、あ、まあ忍者がいるってこともそういう意味じゃ邪道なんだけど…

大森　世界の整合性ですね。

坂口　そう、ちゃんと剣士がいて、それがパーティーを組んで竜を退治しにいくとかしてるんだけど、それが（FFでは）何かコンピューター上で変にシステム化されて、システムになったんだから遊んじゃおうよっていう。いつでも忍者になれるし、魔道士にもなれるとか、ちょっとまあそういうことなんですけども。

大森　整合性よりもシステムの面白さを取るっていうか。

坂口　ゲームだからいいんじゃないの？　っていう。

大森　だからゲーム性が強いですよね、FFはそういう意味で。でもドラクエが割と独自の世界をひた走ってるのに比べると、なんていうか王道を進んでるみたいな感じがするんですよ。(笑)

坂口　ありがとうございます（笑）。王道でも無いんじゃないかな（笑）。自分達では別にそういう気持ちはまったく無いんですけど。

坂口博信×大森望

たFF像とは

大森 でもグラフィック的にも音的にも頂点を極めちゃったっていう感じがすごくあって。ドラクエの場合は、もうなんかドラクエだけの閉じた世界があってその中へ入り込むタイプのゲームですよね。比較できるゲームがないもう他のどんなソフトハウスも後追いできない方向をひたすら突っ走ってるみたいなイメージがあるんですけど、どっちかっていうとFFはこう、巨大なFF山脈があって、その山を登ろうとするソフトが後からいっぱい出てるっていうイメージなんですよ。

FFⅤのゲーム作法とは？

そういう意味での「王道」ですよね。

坂口 まあ、今は絵とかグラフィックの質で見るという時期ですもんね。まあ質がある程度高いレベルまで行っちゃうと、今度はどういう色のグラフィックにするか、まあ油絵調の色もあるだろうし、水彩画っぽい色もあるんでしょうし。そこまでいってないんで今はとにかく全員が、「もっとなんとか質の高いグラフィック！　音楽！」っていう方向に向かってるからそういうふうな感じがしてるんじゃないですかね。

大森 だから、なんかドラクエの方はむしろ強烈な個性が一本あって、

坂口 またシナリオの堀井さんがいて、

大森 そうそう、堀井さんのシナリオを生かすために他の要素が奉仕しているっていうところがありますよね。一種、なんか独裁的な（笑）。

坂口 それ、僕は言ってないですよ。

（一同爆笑）

大森 いや、それはまあ、作り方だと思うんですけどね。強力なリーダーシップで、この方向行くぞっていうのと、30人くらいの開発スタッフの、それぞれ出てくるベストの物を集めて世界をつくっていくのと。

坂口 作り方はそういう意味ではだいぶ違いますね。でも、だからといって民主主義的というわけでもないんですよ。上下関係はやっぱりありますし。

ただ、ルールとしてアイデア出しの段階とか会議の時は「僕も君達と同じ立場だよ」っていうのはあります。

だからそのときは上下関係とかは抜きで本気でけんかしますね。「俺のアイデアのほうがいいじゃないか！」みたいな。それと、あとは出てきたいいアイデアをいかにして通してあげようかってところでは一緒に闘いますし。

新人がうちの会社入ってきて、FFチームに配属されて言うには『みんなで甲子園めざしてるみたいですね』って表現してましたけどね。イメージしてたのとはだいぶ違うみたいですね。

大森 体育会的なところもわりとあるんですか？

坂口 やっぱり打てなきゃ4番にはなれませんけど…。

大森 ああ、一年生でも実力さえあれば…。

坂口 とりあえず、試合に出してもらえればチャンスはありますから。

大森 FFは、いってみれば映画的なというか、「見せる」ゲームっていうイメージがあって、遊ぶ部分ではシステムの精巧さとかゲーム性のところで遊んでくださいって感じですよね。ストーリーでもって主人公に感情移入させようとしているゲームとはまた違った方向を向いてるというか。

シナリオ主導だと感情移入に失敗しちゃうと「つまんない」とかっていうことになってしまいますけど。

坂口 （我が意を得たりという感じで）いちばん感情移入できるのは、ストーリーよりも自分のキャラクターたちが切り刻まれるときだと思うんですよ。モンスターに殴られて「ああ！　こいつもうあと3ポイントしかない！」っていう瞬間がたぶんいちばん感情移入してるんであってね（笑）、「何すんだコノヤロー」って、そこがとにかく感じが出せたらな、とは思ってるんですけどね。

大森 それでいつもよりも全滅する頻度が高いわけですか？（笑）

坂口 いえいえそういうわけじゃないです（笑）、しない人もいますから。

大森 でもⅤの中ボスは、「一回目は死ににに行く」みたいなところがありましたよ（笑）。とりあえず今回はライブラだけ、みたいな。

坂口 ああ、Ⅳで初めて敵に思考させるっていう試みをやったんですけど、Ⅴではもっと頭よくしようってやったんで、ちょっとそういういところが出ちゃったかもしれませんねえ。

大森 某有名RPGのボスキャラのバカさ加減に比べると。（笑）

坂口 あ、僕は何も言ってませんよ！

（一同爆笑）

坂口博信氏

いわずと知れた「ファイナルファンタジー」シリーズ総合ディレクター。ナイスな容姿も手伝ってこのところメディアに引っぱりダコ。

大森 最終ボスのくせに何回目に何をやってくるっていうのが繰り返しのパターンになってましたよね、あっちは。おまえなあ、もうちょっと頭使えよっという（笑）。

坂口 そのへんは作り方としてやっぱり難しいですよね。敵がプレイヤーの攻撃パターンに対応して攻撃を決定するように作ると、プレイヤーが単純な攻撃パターンを繰り返して行けば敵の攻撃も単純になって来ちゃうから、必勝パターンも見えてきますよね。FFの場合はそういう頭のよさじゃなくて、相手のことは全然考えずに自分で作戦を立ててひたすらそれを実行していって、ときどき軌道修正するっていう。

大森 今回はシナリオはとりあえず入れ物としてあるっていう感じでしょうか。とくにこれでなくてはいけないっていうシナリオじゃないですよね。

坂口 そうですね。Ⅳはどちらかというとシナリオ寄りのゲームだったんですけど、今回はいわゆる中世にもそれほどとらわれずに、ただユーザーがストーリーの先を読むのを裏切るというのはこだわっているのかもしれないけど。

プレイヤーがこんな感じのストーリーかなって思い始めていると、ピュッと

ゲームシステムが快感である

方向をそらしちゃうという。
　逆にそれが「一本道」っていわれるのかもしれませんけどね。「ああ、じゃあ、次はこの城行って武器と防具そろえようか」って気持ちがプレイヤーの中で高まってるところへストーリーで勝手に持っていかれるとか。そういうのはあるかもしれませんね。
大森　でも今回は自由度高かったですよね。Ⅳにくらべると。システム寄りというのもあるんでしょうけど。ただ、ジョブチェンジとかどのアビリティーつけるとかでものすごく頭使って、ダンジョン歩くよりもそのことで悩む時間の方が長かったかもしれない。「あ、やっぱりこっち」とかいってとっかえひっかえ装備しなおしたりして。
坂口　やはり今回はキャラクターの入れ替えを極力しないっていう方向で作りましたね。
大森　わりとＦＦは主人公よりもサブキャラに比重がある、というかキャラが立ってますよね。それはまた「見せる」ゲームということにもつながってるんでしょうけれども。
坂口　なるほど。
――システムでいえば、やっぱりジョブマスターになると星３つ付くのがうれしかったですね。
　くすぐられるというか。

大森望氏
1961年高知県生まれ。京都大学英米文学科卒業。ＳＦ翻訳家として著書多数。ＴＶゲームにも造詣が深い。事情通である。

坂口　あれは始めは無かったんですけど、あとでモニター見て、これは付けなくちゃ嘘だろうっていってくっつけたんですけどね。
――ウィザードリィの「称号がついた！」って時の快感に通じますよね。
大森　全ジョブにつけないと気がすまなくなってく、というゲーマー心理をついてますよね（笑）
坂口　何かこう一個無いと納得いかないというところありますよね。
――いいアイテムほどダンジョン内にあるというのがやはり、今回のは「やりこみ」系だなという気がしましたが。
大森　あと「ぬすむ」「ぶんどる」でも。
坂口　どのくらいの割合でアイテム集めに走りますかね？
――１回クリアして２回目の人はほぼ全員でしょうね。
大森　相当いると思いますよ。一回目プレイの人でも後半ではかなり。全員「ぶんどる」つけるとか。
――その入り口がジョブマスターにくっつく「星」じゃないかと（笑）。
坂口　パソコン通信ときどきのぞくんですけど、すごいですね。やりこみの情報が。ひたすらカルトなネタがうわーっとまかれてるという。
大森　NIFTYのFC GAMEの「FF会議室」ですね。すでにメッセージ数が2000近い。最初の頃は行きづまるとのぞいていたけど、たちまちシナリオの話なんかどっかに行っちゃって、いまはもうチキンナイフの攻撃力MAXはいくつとかそういうのばっかり（笑）。
坂口　そりゃまたずいぶんカルトな（笑）。今回はⅢのときみたいなパラメーター型にしようっていう初期コンセプトだったんで、ストーリー主導にするか迷いましたけど、一長一短ですから。まあ、Ⅴはこっちへ行こうって言ったんですけどね。
大森　「ゲーム」的な方へ、という感じですよね。僕はもともと活字のほうが根っこなんですけど、RPGの場合は小説のっていうか、物語の新しい入れ物っていう面もありますよね。活字があって映画があって、そしてゲームっていうのもある、という気がしていて。
　ドラクエなんかはまさに物語の

物語とゲーム性のはざまで…

世界をきわめようとしているみたいなところがありますよね。ただ、ウィザードリィの場合はちょっと違って…。
坂口　小説にそのまましたら５行くらいですよね（笑）。
大森　RPGの場合はウィザードリィが根元にあるんだけど、日本の場合はドラクエがあそこまでいったから物語重視というのが一方の主流になっちゃった。だからシナリオ重視のドラクエ型と、物語性は希薄でゲーム性が強いWIZ型と、その両方の極がある。だいたいそのどっちかであっちいったりこっちきたりしてますよね。FFは。
　そういう意味も含めてFFが日本のRPGの王道と言ったんですけども。
坂口　僕もウィザードリィにかなり燃えたほうですから、あ、もともと理系人間なんですよ、それであの、数値を追いながらやりこむあの快感は忘れられないなっていうところがありますね。
　コンピューターらしいっていうとやっぱり、数値的にやりこんでいく世界なんでしょうけどもね。あと最近ではシナリオの分岐ですね。マルチで展開していくという。ドラクエでも結婚相手選べたり、うちではロマンシング・サガとか。それに弟切草とかもありますけど、でもいざ作るとなると難しいところっていうのは、「ジョブを全部マスターにしないと気がすまない」のと同じで、シナリオとイベント全部見ないと気がすまないっていう気分が必ず出てくるじゃないですか。それをプレイヤーとしてやってみると、ロマサガなんかでもかなりハードなところがあったりもしますが。
　でもマルチシナリオはそれとして「こっちでがんばろう」ってやればいつかものすごいものはできると思いますけど。
大森　そういう意味では弟切草なんかは、小説読みとしては非常に新鮮にうつりましたよ。小説でも映画でもできないコンピューターならではの表現形態とかストーリーメイキングという意味で。
　ゲームとしてはともかく、小説として見るととても新しい。
　10回目以降はつい連射パッドかましてピンクにしちゃいますけど。（笑）
坂口　必ずやりますね（笑）。連射しても20回までは同じ話にならない。
大森　あれはフローチャートが見えにくい構造にわざと作ってるんですよね。うまいなって思いますね。どうやって作ってんだろう。いったい。
坂口　どうなんでしょうね。
大森　FFの話に戻っちゃいますけど、次はどうなりますか？
坂口　つぎですか？　うーん。ずいぶん休んだし、そろそろやらないといけないなあってところですね（笑）。
大森　今後のことをちょっと伺いたいのですが。まだやることが残ってるん

だろうかという心配も含めて（笑）。
坂口　まだまだやることは山ほどありますよ（笑）。
　ひとつずつ言うと、容量を上げなくても音はよくなるとプログラマーも言ってますし、もちろん容量上げればもっとよくなるんですけど。
　それから絵のほうは実はSFCのもうひとつ上のモードがあって、256色同時発色という。実写取り込みでも写真とほとんど同じ解像度で出せるのがあるんですよ。その辺の技術面での向上の余地はかなりあるということがひとつあるんですね。
　ストーリーはですね、逆にまだまだ他のジャンル、まあ直接ゲームにすぐさま結びつくものではないですけど、映画ですとか小説ですとか、そういったものよりまだまだ弱いですしね。練り込み方もそうですし、感動を与えるという点でもそうですし。
大森　ストーリーに関して言えば、ファンタジーRPGの場合は物語の「原型」というか、非常に起源の古いパターンを使って、物語の力を再生させているというところがありますよね。
　ただ、今は逆にそればっかりになっ

拡張しつづけるFFについて

ちゃってるんで、このままだとちょっとこの先しんどいかもしれないなという気がします。

坂口　なるほど。中世を掘り尽くしたから次はSF的なもの、とかそういうことだけでは難しいでしょうしね。

大森　過去のFFでは「スターウォーズ」を下敷きに使ったりとか、実験してたじゃないですか（笑)。

坂口　うーん（笑)。

——演出面の話なんですけど、映画的な見せ方がFFでは多用されてると思うんですが、坂口さんご本人はどんな映画がお好きなんですか？

坂口　僕は映画的にはまったくノーマルなんですよ。ジョージ・ルーカスが一番すきですね。

もちろん「映画的なもの」っていうのはもっとほかにあるなっていうのはわかるんですけど。女房が『愛は嵐の中に』とか見てるのを後ろから見てると「これぞ映画だっ！」なんて気がしてくる（笑)。

でも、どうしてもルーカスが。一度話したいなあ、そういう企画立ててもらえませんか？（笑)。

——予算でるかなあ（苦笑）

大森　次もまた、全パートいっせいにスタートするんですか？

坂口　ええ、一回会議して決まったことを軸にしてですけどね。

大森　少ししたらくっつけて。

坂口　そうです、修正したりして。だけど不思議なことに、別々に作ったシステムなりルールが意外な相乗効果を持つことがあったりして、それが面白いですね。やめられない。

「あ、これ面白いじゃない、じゃあそっちの方ふくらましてみようか」っていうことがたびたびあって。

大森　なるほど。

次回もやっぱりまた新しい試みは投入したりするんですか？

坂口　そうですね、作り方が飽きちゃうとそれがゲームに出てしまう気がするんですよ。

大森　作り手がいやがってる感じのゲームになってしまうっていうか。

坂口　そうなんです。せっかく一年かけてつくるんだから作る方も楽しみたいじゃないですか。

不安もありますけどね。Ⅳのときにアクティブタイムバトルを導入するときも、今までFFをプレイしてきてくれたいわゆる「RPG」のプレイヤーの人たちに受け入れてもらえるのかどうか不安でしたし。

大森　リアルタイムなものってどちらかというとアクションゲームの要素ですもんね。

坂口　そうなんですよ。「果してそれでRPGといえるのか」、とか。そういう批判も出てきはしないかとか。

大森　それでも今後も冒険は続けて行けるわけですよね。

坂口　はい（笑)。

大森　最後に、ドラクエを追い越すおつもりは？

坂口　うーん（笑)。…数では…そのうちに抜くんじゃ…ないですか？（笑)

大森　（笑）ありがとうございました。

今度はフィンランドに行ったマエストロ植松隊長の現地報告だ

FF音楽担当植松信夫さん。今回はニューアルバムの録音でフィンランドに飛んで行った。そこで電話突撃取材決行!! 現地突撃ほど迫力なくてごめんね。

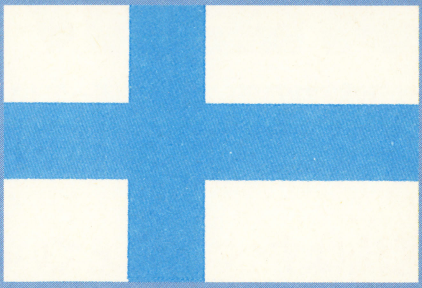
—なんでフィンランドだったんですか？

「いくつか理由があって、まず『カンテレ』っていう民族楽器があって、形だけでいうと横置きハープのようなのがあるんですけど、それが非常に澄んだいい音を出すので、FFの曲にからめたら面白いかなと思ったのと、アイルランドの北の方のラップランドに伝わる『ヨイク』という唱法を使う『アンゲリン・ツトット』という3人娘がいるんですけど、洋盤屋でたまたま手に入れたのがすごくよくて。つてを伝って参加して欲しいってお願いしたらOKがでたんですよ。」

—現地の気候とかはどうでしたか？

「行く前は気温はマイナス20度だぞ、とか脅かされていたんですけど、行ってみると現地にしては異常な暖冬で、2度くらいでした。あまり日本と変わらなくて。あと、音楽的な環境の話では現地の人がアメリカのカントリーミュージックをよく聴いてるのにはちょっと驚きましたね。北欧に行ってカントリーを聴くことになるとは(笑)。」

←これはアイルランドで録音された『ライナー・ノーツ』だ



↑今回の録音先フィンランドの国旗（笑)。ロシアに程近い

—アルバムはどんな仕上がりですか？

「今回はシンセありボーカルあり詩の朗読あり民族楽器ありでバラエティーに富んだ全14曲です。向こうのミュージシャンも参加してくれてるんですけど、かなり気に入った出来ですよ。」

とのこと。発売日が待ち遠しいね!!

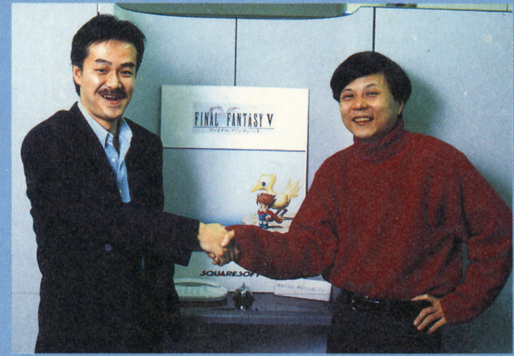
FFはゲームであることを選び続けているのだと思う　文・大森望

コンピュータRPGはつねに、物語とゲームとのあいだを揺れ動いている。ストーリー性を優先させるか、それともゲームとしての面白さを第一に考えるか。あえて極論すれば、『ドラクエⅤ』は物語であることを、『FFⅤ』はゲームであることを選択したのだといってもいい。

砂粒の数まで数えられる世界——とは、W・ギブスンが『ニューロマンサー』の中で提出した電脳空間のビジョンだが、CRPGの世界もまさに、すべてが数値によって決定される「砂粒の数まで数えられる世界」。だから、新作のたびに新しいシステムを導入したいという坂口氏の言葉は、つねに新たな世界を創造していこうとする決意の表明でもある。

FFの世界を一週間近くさまよい続け、さんざん数値に翻弄され、数え切れない全滅を経験した直後だっただけに、その天地創造の神と直接対面するというのは言い表しがたい不可思議な体験。しかし、応接室に現われた坂口さんは、あそこまで意地の悪いゲームをつくった人とはとても思えない、温厚な紳士だった。

堀井雄二氏がゲームの制作意図についていろいろと理屈を並べるのに対し、坂口氏の場合、原理原則的な発言はほとんどない。今回はそのへんを突っ込んでみたかったのに、飄々と受け流されているうちに、ついジョブやアビリティの話で盛り上がってしまう。元祖『ウィザードリィ』に熱狂したゲームおたくの根っこはそのままに、有能なビジネスマンとなった——そんな印象がある。



自分が好きなゲームをつくればファンは必ずついてくるという自信と余裕。

電子メディアの造物主は、この先、いったいどんな新世界を見せてくれるのだろうか。

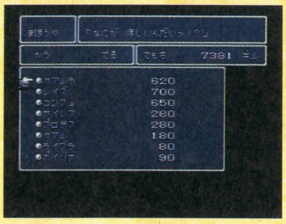
属性別！魔法＆攻撃一覧表

ただ攻撃力の高い魔法を使っていくだけでは、ＦＦＶの戦闘の妙味を感じることはできない。モンスターそれぞれに設定された弱点、および属性を知り、より効果的な攻撃方法を模索するようになって、プレイヤーははじめて、ＦＦⅤの戦闘の真の楽しさに目覚めるのだ、たかが魔法とあなどるなかれ。

魔法はすべてそろえているか？

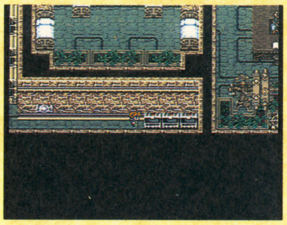
魔法は、すべてそろっているか？モンスターの特殊攻撃を受けることで学習する青魔法は例外だが、その他の魔法は、入手してはじめて使用することができる。大半のものは店で買うことができるが、じつはその魔法が店先で見る前に入手することができるものや、なかには店では絶対に買えないものもある。これらを全部そろえなければ、FFⅤをやり尽くしたとは言えまい。ちょっとしたイベントを経て入手するもの、宝箱のなかから拾うもの、戦闘に勝つことでモンスターから奪うものなど、バリエーションは豊富だ。

買う



←基本は店で購入すること。大半はこうして入手するのだ

拾う



←ときどき宝箱に入っていることも。遠慮せずに拾えってば

もらう

←ちょっとしたイベントの後に他人からもらうことも。やりぃ

奪う

←召喚魔法なんかは対戦して勝ってはじめて入手できるのだ

弱点はちゃんと調べてあるか？

FFⅤの戦闘を奥深くさせているもののひとつに、属性、という概念がある。魔法や特殊攻撃はすべてなんらかの属性を持っているのである（無属性のものもある）。

そしてモンスターは弱点を持っている（持っていないものもいる）。火に弱いモンスターは、火の属性を持つ魔法を受けると、通常よりも大きなダメージを受けるのだ。このように、モンスターの弱点に合わせて違った属性の魔法攻撃をしかけていく。これがFFⅤの戦闘の、基本中の基本である。

だからプレイヤーは、まずモンスターの弱点を知ることが大切だ。これは白魔法レベル１「ライブラ」か、青魔道士のアビリティー「しらべる」によって知ることができる。パーティーのなかに、これらのことができるメンバーを常備しておく必要があろう。

さらに言うなら、モンスターのなかにも属性を持っているヤツがいる。火の属性を持つモンスターは、火の属性の攻撃をしかけてもダメージを受けずに、逆にダメージ分をHPとして吸収してしまう。これは「しらべる」ことができないので、体験で学習するしかない。

ライブラ

↑白魔法ライブラ。トゥールの町でとっとと手に入れてしまおう。FFⅤの基本、てヤツです

しらべる

↑青魔道士ならば「しらべる」コマンドでモンスターの弱点を確認できる。とっても便利

8つの属性の特性

すべての魔法は、以下に示した８つの属性を持つか、もしくは無属性である。それぞれの属性がどのようなモンスターに効果的であるのか、その概略を把握しておいて損はないはずだ。

火炎

もっともオーソドックスな属性。火炎に弱いというモンスターは少ないが、火炎を吸収してしまうモンスターも少ないため、まだ弱点を調べる前の第一攻撃として使用しておくと、確実にダメージを与えられる可能性が高い。１発はないが打率は高く、信頼性の高さがチャームポイント。

電撃

電気のパワーで攻撃するのであるから、電流を通しやすい物質（金属とか）で構成されているモンスターに有効。あと、水棲モンスターは電撃を弱点とするものが多いが（水に濡れていると電気を通しやすいからだ）、なかにはオクトラーケンのように電撃を吸収するヒネクレ者もいる。

風

エアロラなどの青魔法がこの属性。効きやすいモンスター数は少ないが、逆に風のパワーを吸収するモンスターはけっこういるので困ってしまう。弱点をしっかり調べてから使いたい。なお、風にちなんだ名前のついたモンスターに使用すると、ほぼ完璧に逆効果。注意せよ。

大地

大地のパワーがすべて、であるから、当たり前のことながら宙に浮くモンスターには一切の効果がない。逆に地に足のついたモンスター相手なら、火炎同様、吸収されてしまう心配はあまりない。ただし、いかにも“岩のモンスター”というタイプはパワーを吸収されてしまうことも。

冷気

冷気のパワーによってダメージを与えるのであり、あからさまに「冷たいのが好きそうな名前のついたモンスター」以外には、ほぼ確実に効くのが嬉しい。特にハ虫類系の冬眠するタイプのモンスターには絶大な効果がある。調べる前に、効くか効かないか、おおよその見当がつきやすいのだ。

猛毒

猛毒によってダメージを与える。大半のモンスターには有効なのだが、一部毒素を吸収してしまうヤツがいて、しかもそれらに共通項らしきものがない。調べてみないとわからないのである。生物系のボスキャラのときにのための切り札として温存しておくのもひとつの手だ。

聖

聖なるパワーでモンスターにダメージを与える。まあモンスターなんてのは邪悪なヤツばかりで、聖の属性はほぼ確実に効くと断言してしまってもかまわない。とくにアンデッド系には絶大な効果があるのである。問題は「ホーリー」を覚えるまでの道のりが長い、という点だけでしょう。

水

水の力によってダメージを与える。黒、白、時空魔法などにはこの属性のものはなく、召喚魔法や青魔法にちょっとあるだけ。これを吸収してしまうモンスターは少ないが、絶大な効果のあるモンスターは少ない。水気に乏しい砂漠地帯に出現するモンスターにはバキバキに効くけどね。

火炎 SPELS OF FIRE

黒魔法ファイア・ファイラ・ファイガを中心とする、ＦＦシリーズではお馴染みの火炎系魔法。それに魔法剣の３種を加え、イフリート「じごくのかえん」、アイテム「かとんのじゅつ」の８つがＦＦⅤでの基本的な火炎属性の攻撃となる。

ファイアはもっとも早く入手できる魔法のひとつであり、黒魔法のウインドー内の左上、一番使用しやすいところに配置されることもあり、誰もが一度は使用することになるはず。素早い入力が可能で、しかも効果は高い。やはり魔法はファイアにはじまり、ファイアに終わる、というのは言い過ぎだろうか？

火炎系魔法

ファイア
黒魔法レベル１。火炎の渦でモンスターにダメージを与える。効果はそこそこ。

剣ファイア
魔法剣レベル１。自分の剣の火炎の属性を付加。火炎に弱い敵に２倍ダメージ。

イフリート
召喚魔法。じごくのかえん、の名のもとに敵モンスターを焼き尽くす。豪快。

ファイラ
黒魔法レベル３。火炎のパワーでモンスターにダメージを与える。効果は中くらい。

剣ファイラ
魔法剣レベル３。自分の剣に火炎の属性を付加。火炎に弱い敵に３倍ダメージ。

かとんのじゅつ
アイテム。投げることによって使用し、モンスターに火炎のダメージ。

ファイガ
黒魔法レベル５。火炎の嵐によってモンスターにダメージを与える。効果は絶大。

剣ファイガ
魔法剣レベル５。自分の剣に火炎の属性を付加。火炎に弱い敵に４倍ダメージ。

欠点はないが抜きん出るものもない優等生タイプ

なによりの魅力は、確実にダメージを与えられる確率の高さである。火炎の属性のモンスターはほとんどいないので、攻撃を吸収されてしまう心配が少ないのだ（火炎の属性のモンスターは、いかにも「炎っ！」というグラフィックのものばかりだし）。いつでも安定したダメージを与えられるというのは、プレイヤーとして心強い。

しかし反面、火炎を弱点とするモンスターの数が少ないのも事実。絶大なダメージを与える快感が味わいにくい魔法なのである。デメリットは少ないがメリットも少ない。どうにもこうにも優等生タイプであることは否めまい。

←火の攻撃を吸収してしまうモンスターはほとんどいない。だから安心してガンガン使用してしまってOKだ。体が燃えているようなヤツにはダメだけど

火炎魔法が効くタイプは…？

ズバリ、燃えやすいモンスター、紙でできているヤツなどには絶大な効果がある。「アイスなんとか〜」というネーミングのヤツにも、当然よく効く、あと、アンデッドに対しても炎は有効。弱点というわけではないが、確実に効いてくれるのが嬉しい。

火炎に属するアイテム

武器のなかでは「炎の弓矢」（弓矢）、「フレイムタン」（騎士剣）などが炎の属性。炎が弱点のモンスターを攻撃すると、通常より大きいダメージを与えられる。

また防具では「ほのおのゆびわ」（アクセサリー）、「フレイムシールド」（盾）などが炎の属性であり、装備しているだけで炎ダメージを増幅させることができる。

アイテムでは「かとんのじゅつ」を投げると火炎のダメージが与えられる。

これらのモンスターに有効

序盤に登場するモンスターのなかから、火炎に弱いモンスターをピックアップ。やはり図書系のヤツラが目立っている。紙だからなぁ。

ロックガーター

←高山に住むナメクジ。熱いのが苦手なようである。燃やせ

アイスソルジャー

←名前がアイス。ならば火炎の攻撃に弱いのは確認するまでもない

ワイルドナック

←哺乳類タイプのなかでは珍しく火炎に弱い。大群で出没する

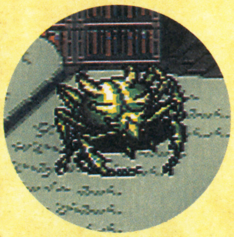
32ページ

←やっぱり紙だからね。素材がそりゃあ良く燃えるでしょうて

64ページ

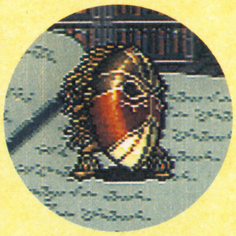
←顔半分しか見せない恥ずかしがりや。こいつもよく燃えるぜ

128ページ



←粘液攻撃をしてくるイヤなヤツ。でもしょせんは"本"なのである

256ページ



←ページ軍団（？）のなかでは一番強い。でも火に弱い。かわいい

ケーススタディ

杉森健さんの場合

1. クリアレベルと所要時間は？
LV.52。レナだけ49。60時間くらい。
2. ものまね師以外の愛用パーティーは？
狩人、侍、ナイト、竜騎士。
3. 愛用の武器。
エクスカリバー（うそ）。←でもこういうの好きです。
4. 好きな攻撃パターンとその理由。
とにかく「にとうりゅう」にして攻撃回数を上げるのがお得な感じで好きでした。
5. 好きな魔法と嫌いな魔法とその理由を教えてください。
好きなの：ホーリー（きれいなので）
ブリザガ（サクサクという音が）
嫌いなの：青魔法全部。弱いくせにラーニングが面倒くさい。
トードにミニマム。全然効かんから。
6. 好きなジョブと嫌いなジョブとその理由を教えてください。
好きなの：モンクのレナ、おどりこのレナ、バーサーカーのレナ、侍のバッツ、モンクのガラフ。見ばえがいいから。（笑）
嫌いなの：竜騎士のレナ（かっこ悪い）
ファリス全部（どのかっこも似合わない）
7. 好きなアイテムと嫌いなアイテムとその理由を教えてください。
コテージには大変お世話になりました。
エルメスのくつも最後まではいてた。

電撃 SPELS OF THUNDER

黒魔法サンダー・サンダラ・サンダガを中心とする、これまたＦＦシリーズではおなじみの魔法。ここに魔法剣３種を加え、ラムウ「さばきのいかずち」、アイテム「かとんのじゅつ」の計８つがＦＦＶでの基本的な電撃属性の攻撃となる。

序盤から船を入手でき、水棲モンスターと遭遇しやすくなっているＦＦＶでは、電撃系魔法はかなり重宝する。電撃に弱点を持つモンスターも多いので、火炎、電撃・冷気の主要３魔法のなかでも使用頻度は高いはずだ。ところで召喚獣ラムウは、ただストーリーを追っているだけでは仲間になれない。ある町で情報を聞いているはずだが…。

電撃系魔法

サンダー
黒魔法レベル１。電撃によりモンスターにダメージを与える。効果はそこそこ。

剣サンダー
魔法剣レベル１。自分の剣の電撃の属性を付加。電撃に弱い敵に２倍ダメージ。

サンダラ
黒魔法レベル３、電撃のパワーでモンスターにダメージを与える。効果は中くらい。

ラムウ
召喚魔法。さばきのいかずちの名のもとに敵モンスターに電撃攻撃。痛快。

剣サンダラ
魔法剣レベル３。自分の剣に電撃の属性を付加。電撃に弱い敵に３倍ダメージ。

サンダガ
黒魔法レベル５。電撃のパワーでモンスターにダメージを与える。効果は絶大。

らいじんのじゅつ
アイテム。投げることによって使用し、モンスターに電撃のダメージ。

剣サンダガ
魔法剣レベル５。自分の剣に火炎の属性を付加。火炎に弱い敵に４倍ダメージ。

効きやすいが吸収される率も高い諸刃の剣タイプ

ページ下の「電撃の弱点を持つモンスター一覧」を見ればわかるように、電撃が効果的なモンスターはこれほどに多い。ただし、逆に電撃攻撃を吸収してしまうモンスターの数も同じく多く、うかつに電撃攻撃をしてしまうと逆効果になりがちだ。そういう意味においては、火炎と逆の立場にあると言えよう。ただし、ラムウなどが序盤で使えるようになることもあり、終盤近くになってから絶大な電撃パワーの攻撃を覚えることがないのは悲しい。

←名前からして電撃が吸収されて当然か。コイツには電撃攻撃はしないように。完全にムダです

→同じく電撃を吸収してしまうイヤなヤツ、ヒュドラ。もっともハイドラよりはマシなんだけどね（思わせぶり）

電撃に属するアイテム

武器のなかでは「いかずちのロッド」（ロッド）、「トライデント」（槍）、「さんごのつるぎ」（剣）、「でんげきむち」（鞭）などが電撃の属性。電撃に弱いモンスターに対して、通常より大きいダメージを与えられる。

また防具では「さんごのゆびわ」（アクセサリー）などがあり、装備しているだけで電撃のパワーが自然とアップする。

アイテムでは「らいじんのじゅつ」があり、これを投げると電撃のダメージを与えることができる。

電撃魔法が効くタイプは…？

原則的に、電気を通しやすい材質（？）のモンスターによく効く。あとは体の表面が水でぬめっているモンスターも電気を通しやすいらしく、効果が高い。それ以外では、意外なところで石のモンスターに有効だというデータがある。試しておくれ。

これらのモンスターに有効

序盤に登場する「電撃に弱いモンスター」を並べてみると、傾向がはっきりとあらわれている。

まず第一に、サッカーなどの水気を感じさせるモンスター。続いてモトルトラップのような金属のモンスター。そして最後に、なぜか理由はわからないが、ブロックスのような石系のスターに有効であることが判明する。この３つの基本さえ押さえておけば、ＯＫだ。

サッカー

←そうなの最近ブームでさ、てなボケはともかく水棲動物には電撃

カルキュルスル

←こいつは水のかたまり。だから電撃がバリバリに効くのである

アンデッドラスク

←岩石製アンデッド。こういうタイプにも電撃はオススメなのだ

ブロックス

←その名のとおり、岩。もちろん電撃が有効な攻撃となる

バトスール

←鳥のように見えるが、これでも魚なのだ。というわけで電撃なの

モトルトラップ

←金属のモンスターに電撃が効かないわけないっしょ？　びりびり

サハギン

←魚人というか巨大魚というか、どっちでもいいから電撃で攻撃だ

コルベット

←こいつも鳥じゃなくて魚だからね。電撃で攻撃しなくっちゃ

ストーンゴーレム

←ところで岩にはなぜ電撃が有効なのか？　わからないよなぁ……

ストーンドマスク

←岩のマスク。こいつにも電撃が効きまくりなんだよなぁ……

冷気 SPELS OF BLIZZARD

黒魔法ブリザド・ブリザラ・ブリザガを中心とする、火炎、電撃に続くFFシリーズおなじみの魔法。ここに魔法剣3種と、召喚魔法シヴァ「ダイアモンドダスト」を加えた7つが、主要の冷気属性の攻撃となる。火炎や電撃と違う点は、投げることによってダメージを与えるアイテム（忍術）がないことである。

最初に購入できる3つの召喚魔法をのぞけば、もっとも早く入手できるシヴァだが、そうすんなり勝てる相手ではないので、いずれ火力船での戦いにおもむく前あたりで戻ってきてから戦うようにいるのがよいだろう。もちろん倒さずに先に進んでも問題ない。

冷気系魔法

ブリザド
黒魔法レベル1。冷気によりモンスターにダメージを与える。効果はそこそこ。

剣ブリザド
魔法剣レベル1。自分の剣の冷気の属性を付加。冷気に弱い敵に2倍ダメージ。

ブリザラ
黒魔法レベル3。冷気によってモンスターにダメージを与える。効果は中くらい。

シヴァ
召喚魔法。ダイアモンドダストの名の冷気攻撃をしてくれる。壮快。

剣ブリザラ
魔法剣レベル3。自分の剣に冷気の属性を付加。冷気に弱い敵に3倍ダメージ。

ブリザガ
黒魔法レベル5。冷気のパワーでモンスターにダメージを与える。効果は絶大。

剣ブリザガ
魔法剣レベル5。自分の剣に冷気の属性を付加。冷気に弱い敵に4倍ダメージ。

効きやすい相手がすぐわかる無駄使いしないぞタイプ

ゲーム中にもメッセージとして伝えられているはずだが、冷気魔法は、ハ虫類などの「冬眠するタイプ」によく効く。もう少し厳密な説明をするなら、変温動物をモチーフにしたモンスターは、ほぼ例外なく冷気を弱点としているのである。これが冷気魔法を使用するとき、唯一、念頭に置いておくべきことであろう（もちろん、変温動物じゃないのに冷気に弱いモンスターもいる。なにごとにも例外はあるのだ）。

逆に冷気を吸収するタイプのモンスターは、いかにも「氷っ！」という姿、名前のものばかりなのだ（こちらにも例外はあるが）。かように、使用すべきかやめるべきか、判断しやすいのが冷気系魔法の特徴。最初に「冷気は効くかな？」と考えてから、他の攻撃を考えるようにしてもいいくらいだ。

↑冷気が効果的なモンスターに関する情報はメッセージとして表示される。親切だなぁ

←冷気呪文を使うからといって、冷気が吸収されるというわけではないのである。注意が必要だ

→でも、アイスソルジャーみたいに、あからさまに冷気が好きそうなタイプには、冷気攻撃はしちゃダメよ

冷気に属するアイテム

武器のなかでは「こおりのロッド」（ロッド）、「こおりのゆみや」（弓矢）、アイスブランド（騎士剣）などが冷気の属性。冷気が弱点のモンスターに対して、通常より大きいダメージを与えられる。

また防具では「アイスシールド」などが冷気の属性。装備したキャラが冷気の属性になる。

他の属性に比べると、冷気の属性を持つアイテムはやや少ない観もあるので大事に使うように。いらなくなったら捨ててもいいけど（笑）。

冷気魔法が効くタイプは…？

寒さに弱いモンスター。100%とは断言しないが（データをとっていないのよ）、ほぼ間違いなく、変温動物をモチーフとしているモンスターは冷気を弱点としているはず。変温動物じゃないのに弱点が冷気なヤツもいるけど、あくまで例外だねこれは。

これらのモンスターに有効

何度も書くけど、変温動物だ。どういうのが変温動物かわからない人は下を見ろ。こういうのを変温動物というのだよ。寒さに弱いぜ。

デアロ

←カニです。冬眠はしない（よな？）けど、冷気には弱いです

ホワイトスネイク

←ヘビももちろん変温動物。冷気に弱いのは当然といえば当然

タトゥ

←こいつは変温動物……か？ よくわからないけど冷気には弱いの

エルフトード

←カエルはやっぱり寒さに弱い。カエルにも寒さにも弱い人もいる

グラストートス

←カメだって変温動物。寒いのは苦手なのである。冷気でいじめろ

クルーダスト

←火力船で焼け死んだ乗組員の亡霊。だから冷気に弱いのである

デフィーター

←「悲しみ」が実体化したモンスター。なぜ冷気に弱いのかは謎

ダブルリザート

←頭がふたつあるトカゲ。変温動物だ。

アルケオトード

←またまたカエル。寒さに弱い。レオナルド熊も寒さに弱い？

水 SPELS OF WATER

ＦＦシリーズを通して、初めて水による攻撃が体系化された。しかし、ここに属しているのは青魔法アクアブレスと召喚魔法リヴァイアサンだけ。そのほかに風水士の地形効果とアイテム攻撃くらいしかなく、ジョブの組み合わせによっては、まったく使わないままにクリアしてしまったとしてもおかしくないほどだ。でも何度か通過することになる砂漠地帯を突破するときには重宝するのである。

水系魔法

つなみ

地形効果。海や海岸で使用できる。つなみによってモンスターにダメージを。

アクアブレス

青魔法。水（アクア）の息（ブレス）によって全体にダメージ。ぶくぶく。

大つなみ

地形効果。つなみの大きいヤツ。より多くのダメージを与える。

すいとんのじゅつ

アイテム。投げることによって敵モンスターに水のダメージを与える。

リヴァイアサン

召喚魔法。だいかいしょう、の名の水のダメージを与える。かなり後に入手する。

水に属するアイテム

はっきり言って、ほとんど、ない。

唯一、水の属性のアイテムと呼べるのは「すいとんのじゅつ」くらいなものだ。これは投げることで敵に攻撃するアイテム（忍術）である。ふつうにプレイしているとけっこうたまるので、いずれ砂漠地帯に突入するときに投げまくって遊ぼう。

ところで誤解しがちだけれど、武具のなかにある「さんごの～」シリーズは、水の属性かと思いきやそうではなく、電撃の属性なのである。そこらへん、お間違いのないように。

↑忍者を育てていないと、やたらとアイテム欄にたまる「すいとんのじゅつ」。投げなくちゃ

某中ボスをはじめ、砂漠モンスターのための必殺技だ！

生命の維持に不可欠な水も、水気のない地帯に住むモンスターにとっては、命を削る毒の液体なのだろう。というわけで、砂漠地帯に住むモンスターへ対抗手段として、水魔法は活用したい。砂漠以外にも、水が弱点であるモンスターは何匹もいるのだが、同時に水を吸収してしまうモンスターもけっこういる。弱点を調べる前に、むやみなところで水系の攻撃をしないほうが無難であろう。

ところで地形効果のなかにも水の属性の攻撃はあるのだが、この地形効果を使用できるのは海や海岸。そんな場所に、水が弱点のモンスターはほとんどいないので、あまり使用する意味がなかったりする。

←こいつは水のかたまり。電撃には弱いけど、水のパワーは吸収してしまう

↑水攻撃を得た魚系モンスター、ということか

←こいつも魚だからね。水で攻撃したって吸収されるだけ

水魔法が効くタイプは…？

砂漠地帯で使用する分には、何も迷う必要はない。ガンガン使おう。某中ボスにも効果があるぞ。その他の地帯にも水が弱点であるモンスターはいくつかいるのだが、あまり統一性がない。これは自分で調べるしかない、ということか。

これらのモンスターに有効

どんなモンスターに効く、という考え方ではなく、どの地域で戦闘しているか、がポイント、戦闘シーンの背景を見て、砂漠だったなら迷わずに水属性の魔法を使ってしまってかまわない。逆に、いかにも砂漠にいそうなモンスターでも、背景が砂漠以外だったら、いったん弱点を調べてからにしたほうがよい。あまりゲーム全体を通して使用する魔法じゃないのである。

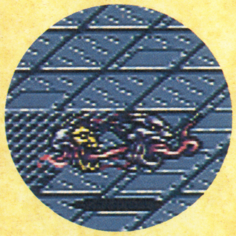
タトゥ

←冷気にも弱いし水にも弱い。よくわからないモンスターである

クルーダスト

←火力船で焼け死んだ乗組員の亡霊。でもって水に弱いと

ポルターガイスト

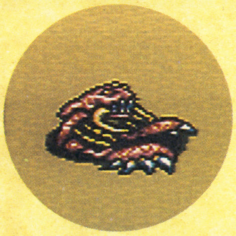


←死亡した人間の頭蓋骨を乗っとるモンスター。水に弱い。なぜ？

サンドポリキペス

←砂漠に住むモンスターは、大量の水がかえって弱点となっている

デザートキラー



←デザートでもパフェとかじゃなくて砂漠のことね。水をかけろ！

サンドベア

←砂の熊。攻撃力は高いけど、水には弱い。背筋ものびていない

ケーススタディ

手塚一郎さんの場合

1.クリアレベルと所要時間を教えてください。L.V.42で約40時間。

2.ものまね師以外の愛用パーティーは？
あかまどうし（＋れんぞくま）２人と、あかまどうし（＋ぜになげ）２人の編成。

3.愛用の武器。
エクスカリバー（笑）。

4.好きな攻撃パターンは
２.を見れば一発ね。ホントは「ものまね」しまくるのが一番好き。

5.好きな魔法と嫌いな魔法は？
ホワイトウインド、マイティーガードがとにかく使える。レベル５デスは石像稼ぎでしょう。
嫌いなのはメテオ。生理的にイヤだ。

6.好きなジョブと嫌いなジョブは何ですか。
好き：さむらい　銭を投げるから。
戦闘をお金で解決するという姿勢に好感が持てる。
あかまどうし　これでクリアしたから。
嫌い：魔法剣士　役立たずだから。
バーサーカー　ただのバカ。

7.好きなアイテムと嫌いなアイテム。
好き：エルフのマント　ひらりとよけるのがいい。
リボン　やっぱり役に立つ。
きんのかみかざり　よい。
嫌いなのは、最強装備するとついて来るあれ。うっとうしい（84ページにつづく）。

風 SPELS OF WIND

敵の特種攻撃であり、同時に青魔法でもあるエアロ・エアロラ・エアロガを中心に、いくつかの地形効果と召喚魔法から構成される風の属性の攻撃。青魔道士、風水士、召喚士のいずれかのアビリティーがなければ使用する機会には恵まれないので、プレイヤーによっては一度も経験しないままクリアしてしまう可能性も高い。

風系魔法

エアロ
青魔法。小さいたつまきで敵単体を攻撃。効果小。

エアロラ
青魔法。たつまきで敵全体を攻撃。効果は中くらい。

エアロガ
青魔法。巨大なたつまきで敵単体を攻撃。効果大。

シルフ
召喚魔法。かぜのささやきの名の攻撃。味方の回復も。

とっぷう
地形効果。平地で使用でき、敵単体にダメージ。

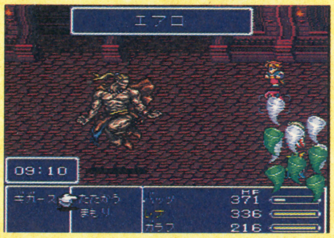
かまいたち
地形効果。平地で使用でき、敵全体に大ダメージ。

たつまき
地形効果。平地で使用でき、敵単体を瀕死状態に。

風に属するアイテム

武器としてはウインドスピア（槍）やエアナイフ（ナイフ）などが風の属性。これらで攻撃すると、風に弱点を持つモンスターに大きいダメージを与えることができる。防具には、あまりめぼしいものがない。なお、アイテムではないが、シルフは召喚魔法としては珍しく、店で購入することで使用できるようになる。

ところで名前に「風」がついているものの、ふうましゅりけん、と風とは関係ない。ただ投げるためのものだ。



↑エアロラなどは、自分で覚えるためには攻撃を受けないといけない。あたりまえだーな

ふわふわしている敵を討つ、その切れ味はバツグン！

火炎・冷気・電撃などに比べ、コイツに効きやすい、というタイプはない。ただし宙にいるモンスターに効きやすいものが多いようだ。あまり乱発すべき魔法ではないような気がする。

←モールドウインド。名前からして、風の力を吸収しそうです

←風の力を吸収するだけでなく、エアロラを唱えるとも

←旋風魔人。どう考えたって風を吸収するのがわかるっしょ

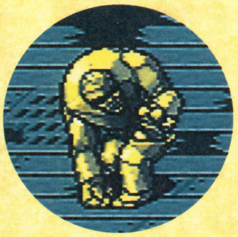
風魔法が効くタイプは…？

宙に浮かぶモンスターで、いかにもふわふわしているタイプ。といっても例外も多く、あまりはっきりした分類ができなくて困ってしまう。あとは大地の属性のモンスターも風に弱いことが多いが、こちらも例外があるし……。

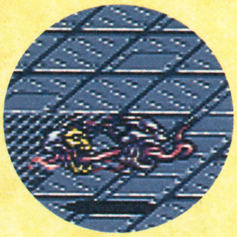
これらのモンスターに有効

ここにあげた2匹が、序盤に登場する「風に弱いモンスター」である。風に弱点を持つモンスターは全体でもあまり多くないので、系統だった分類ができないのである。

アンデッドラスク


←大地属性のモンスターには風の攻撃が効きやすいのであーる

ポルターガイスト


←とりついて浮遊しているから、風の力に弱い……のかな？

大地 SPELS OF EARTH

風の属性、に相対する存在として無理に作られたという感がしないでもない大地の属性。この属性を持つ攻撃自体は数えるほどしかなく、あまり頻繁に使用することはないだろう。もっとも召喚士のいるいないにかかわらず、召喚魔法タイタンはストーリー展開上必ず入手することになるので、一度も使用するチャンスがない風の属性に比べれば、使用する可能性は高いのかもしれない。

ところで相手が大地の属性のモンスターの場合、念のためにレビテドをかけて戦闘にのぞむのがよい。

大地系魔法

じしん
地形効果。平地で使用でき、敵全体にダメージ。ただし空の敵には効果がない。

タイタン
召喚魔法。だいちのいかり、の名の攻撃魔法。同じく空の敵には効果なし。

大地に属するアイテム

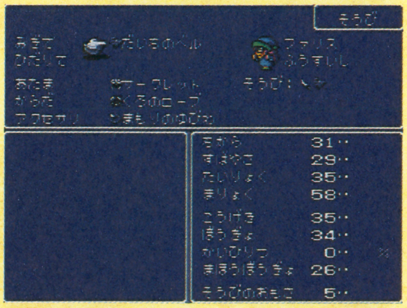
その名もズバリ、武器ではだいちのハンマー（斧）、防具ではだいちのころも（ローブ）などが大地の属性を持つアイテムである。また、だいちのベルというアイテムもあり、これはある町で入手できる。プレイヤーによっては通過しないままゲームを進めてしまうかもしれないが、新しい乗り物に乗ったとき、行ける場所すべてに足をのばしていれば、自然に入手できるはずのアイテムである。

大地に根を下ろす重厚な攻撃は体も心も痺れさす

大地の属性の攻撃は、空の敵には効果がない。そういう意味でも風の属性の対抗馬なのである。ただし、大地に足を降ろしているモンスターになら、一部大地の属性を持つものをのぞいて、かなりのダメージを与えられるのだ。種類は少ないが、それなりに有益な攻撃ばかりなのは嬉しいかぎりだ。

←このように、地面に接しているモンスターにしか効果がない。注意せしこと

→このように、空に浮かんでいるモンスターには効果がない。確認せしこと


↑大地のベルを入手するためには、飛竜に乗ってなつかしい城へ……と、ヒントはこのくらいにしておきましょうか

大地魔法が効くタイプは…？

大地の攻撃に弱い、というモンスターは、じつのところかなり少ない。しかし、たとえばタイタンなどはかなりの大ダメージを与える魔法であるから、弱点でなくてもガンガン使用していいのでは？ 逆に大地のパワーを吸収するモンスターは少ないぞ。

毒 SPELS OF POISON

他の属性の攻撃が外的な力によってダメージを与えるのに対し、毒の属性の攻撃は、モンスターの体の内部を蝕むことでＨＰを削っていく。しかも１回きりのダメージではなく、時間の経過とともに、継続的にＨＰを削るというサディスティックな快感も味わえる。８つの属性のなかでも、特異な存在であると言えよう。黒魔法および魔法剣２種に加え、地形効果、小動物など、幅広い攻撃バリエーションがあるのも魅力のひとつだ。

毒魔法

ポイズン
黒魔法レベル２。猛毒によってモンスターにダメージを与える。

はちのむれ
小動物。敵全体にダメージを与え、さらに毒の効果を与えることも。

バイオ
黒魔法レベル４。猛毒によってモンスターにダメージ。一定ターンごとに攻撃。

おにび
地形効果。沼地で使用でき、敵単体にダメージ。自縛霊によって混乱も。

ポイズンミスト
地形効果。沼で使用でき、敵全体にダメージ。毒の効果もあるのだ。

剣ポイズン
魔法剣。自分の剣に猛毒の効果を付加。毒に弱いモンスターに２倍ダメージ。

スカンク
小動物。敵全体に悪臭ダメージ。目つぶしと毒の効果がある。

剣バイオ
魔法剣。自分の剣に猛毒の属性を付加。毒に弱いモンスターに４倍ダメージ。

毒に属するアイテム

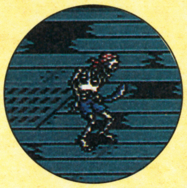
毒のダメージを与える武器・防具・アイテムというものは、ほとんど存在しない。厳密に言えばあるのだが、毒の効果のあるアイテムなんてのは、つまり『呪われていて、時間経過とともにＨＰが削られる』ということだから、装備する意味がないでしょ？　自分が毒の属性になろう、なんてことは考えないでいい。そんなことより、毒に侵されたときのために、毒けしを大量に持ち歩くことを忘れないように。

⬆毒で攻撃することより、毒の対処法を考えるほうが先か。どくけしは大量に購入しておこう

生命あるモンスターを内部から蝕む毒の威力を見よ！

生命を内側から壊していく攻撃だからして、生命のあるヤツに効きやすい。だから邪悪な存在（アンデッドなど）には吸収されてしまう恐れが高く、あまり使わないほうがいいだろう。毒が弱点、というモンスター自体もあまり多くないし、とくに序盤戦ではそうそう役に立たない攻撃方法ではあるが、生命があるタイプの中ボスなどと対戦するときに重宝するはずだ。覚えておいて損はない。

なお、毒の攻撃をしかけてくるモンスターは、概して毒の属性であることが多く、こいつらに毒で攻撃しても吸収されてしまう。見かけで分類するのは難しいが、いかにも邪悪っぽい姿のモンスターに多い……かな？


⬅スケルトン。アンデッドであり、かつ毒を吸収するイヤなヤツ

⬅エーギル。こいつも毒の属性。毒で攻撃するのはやめよう

毒の魔法が効くタイプは…？

けっこうまんべんなく効く属性である。しかも時間経過とともにＨＰを少しずつ削っていくので、長期戦になると威力を発揮する。とくに効きやすい、というモンスターは少ないが、弱点かどうかで考えず、ＨＰの高いヤツに真っ先にかけるのがよい。

聖 SPELS OF HOLY

と、わざわざ分類してみたが、じつのところ白魔法ホーリーと魔法剣ホーリーしかなかったりする。しかもこの魔法、とある試練をくぐり抜けないと入手できず、入手しなくてもクリアに影響がない。白魔道士をふたり連れ歩いていて、回復するだけならＭＰがあまっちまうぜ、という人のためにあるようなものなのだ。

ただし、さすがに利き目は抜群で、これを吸収してしまうヤツはほとんどいない。迷わずに使える嬉しい属性だ。

⬅ホーリーは店では買えない。どこで入手するかは、秘密

聖魔法

ホーリー
白魔法レベル６。白魔法唯一の攻撃魔法であり、その聖なるパワーはほとんどのモンスターに効果がある。

聖なるアイテム

聖なるアイテム、というものもほとんど存在しない。無理やりこじつけるなら、ゾンビの状態を回復するアイテム、せいすいなどが聖なるアイテムと言えないこともないが、ふつうのモンスターに対してダメージを与えられるわけではないし……（ゾンビ相手なら効果があるけど）。

聖なる魔法が効くタイプは…？

ほぼすべてのモンスターに効く。聖の属性が弱点、というモンスターは少ないが、もともと攻撃力の高い魔法なので、弱点であるかどうかはあまり関係ないのだ。ほとんどの属性を吸収してしまうヤツでも、聖なる力だけは吸収できないことが多い。

ケーススタディ

手塚一郎さんのつづき

7.発見した裏ワザがあれば教えてください。
ダメ。教えない。
8.100字ほどでコメントをお願いします。
すっぴんがすべての武器・防具を装備できるなんてメッセージがあったのに、そうではなかった。必ずしも全てでない。ひどいじゃないか、ひどいじゃないか。
というわけで、結局はすっぴんがいちばん使えないやつでした。それが悲しかった。
関係ないけどⅥを早く出してください。
10.ＦＦⅤを評価してください。

- ●操作性100
- ●オリジナリティー 90
- ●コストパフォーマンス 100
- ●難易度 50
- ●キャラクターデザイン 80
- ●サウンド 80
- ●グラフィック 90
- ●全体のバランス 90
- ●総合評価 90

無属性 NOTHING BUT POWER

8つの属性のどれにも属していない攻撃魔法・特殊攻撃は数多く存在する。特定のモンスターに対して有効、というメリットはないかわりに、どんな相手に対しても確実にダメージを与えることができるのだ。戦闘の計算をたてる上で、とても便利な攻撃であるといえよう。なお、ここに分類される攻撃はあまりに多くなるため、右の図ではその一部を省略している。スペースの問題なのだ。許してほしい。

➡いくつもの属性を持つモンスターにも効果的なのだ

➡どんな相手であれ、迷うことなく使用できるのが無属性魔法の魅力。フレア、メガフレアなどはグラフィックも美しいし

無属性

りす
小動物。敵単体にダメージ。ただし飛んでいる敵には効果がない。

チョコボ
召換魔法。一番安価で購入できる。チョコボキックの名の単体攻撃だ。

ブランチアロウ
地形効果。森で使用でき、木の枝を矢にして敵単体にダメージ。

コメット
時空魔法レベル4。隕石を落として敵にダメージ。時空魔法では数少ない攻撃系。

ブランチスピア
地形効果。森で使用でき、木の枝を槍にして敵単体にダメージ。

ファルコン
小動物。敵全体にダメージ。モンスターのHPが高いほど効果がある。

しょうにゅうせき
地形効果。鐘乳洞で使用でき、敵頭上からつららを落下させる。

らくばん
地形効果。山や谷で使用でき、ランダムで敵4体にダメージを与える。

メテオ
時空魔法レベル6。隕石群を落とし、敵にダメージ。時空魔法最大の攻撃魔法だ。

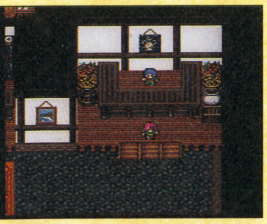
フレア
黒魔法レベル6。黒魔法最大の威力を持つ全体攻撃魔法。入手がやや困難。

バハムート
召換魔法。メガフレア、の名の全体攻撃魔法。召換魔法最大級のダメージだ。

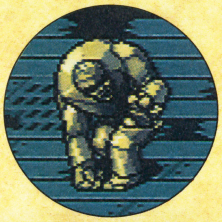
剣フレア
魔法剣。自分の攻撃力を飛躍的にアップする。魔法剣最大の効果を持つ。

対アンデッド "HOW WE FIGHT AGAINST UNDEAD"

生ける屍、アンデッド。彼等はすでに死んでおり、いわば負のHPを持っていると考えればいい。だからドレインなどのHP吸収攻撃をしかけても、逆にHPは増えてしまう。彼等に対しては、通常はHPを回復させることをしてやることでダメージを与えるのだ。白魔法が、とても効果的なのである。



➡ポーションなどは攻撃用として余分に購入しておくといい



⬅アンデッドかどうかは、ライブラを使用しても判明しない。経験によって学習するしかないのである。ま、だいたい雰囲気でわかるけどね

活用できるアイテム

ポーション、ハイポーションなど、通常のモンスターに対してはHPを回復してしまうものを使用すると、その分のダメージを与えられる。せいすいなども効果がある。すべて逆転の考えをすればいいのである。

ちなみに、自分がアンデッドになってしまうアイテムもある。もちろん呪われているが、ためしに装備してみると、ケアルをかけるとダメージを受け、コテージに泊まると死ぬ。笑えるぞ。

対アンデッド

ケアル
白魔法レベル1。通常はHP回復魔法。アンデッドに対してのみダメージ。

レクイエム
吟遊詩人。

ケアルラ
白魔法レベル3。通常はHP回復魔法。アンデッドに対してのみダメージ。

ケアルガ
白魔法レベル5。通常はHP回復魔法。アンデッドに対してのみダメージ。

ケーススタディ

とみさわ昭仁氏の場合

1.クリアレベルと所要時間は？
LV.50 ALL. 60：08にして未だクリアできず。ぼくってゲームへたなんだろうか？
2.ものまね師以外の愛用パーティーは？
ナイトマスター、ニンジャマスター、召喚マスター、白魔法マスター（でも本当は全員「ものまね師」）。
3.愛用の武器は？
ライジングサン。チキンナイフを「役立たず！」と言って捨ててしまったのが悔やまれる。
4.好きな攻撃パターンとその理由を教えてください。
地道に小銭を稼いで、ボスで一気に「ぜになげ」まくる。
実際の人生でもこうありたいものだ。
5.好きな魔法と嫌いな魔法は？
召喚以外は回復しか魔法を使わないのだ僕は。ドラクエでも何でも攻撃魔法ってほとんど使わずにプレイするクセがある。
理由は自分でもよくわからないのだが。
6.好きなジョブと嫌いなジョブは？
いちおう「FF竜騎士団」の監督という立場上、竜騎士としておきましょう（ほんとはシーフで「とんずら」が好き）。
7.好きなアイテムと嫌いなアイテムとその理由を教えてください。
だからチキンナイフが好きになれるはずだったのに、役立たずだと思って捨てちまったんだってば！

序盤戦ボスキャラ攻略の手引き

サクサク進むのが『FF』、ボスキャラなんざヘみたいなもんだと思っていたキミ。セーブもせずにナメてかかったら、痛いメをみたろ。ただブン殴っているだけじゃ、子供のケンカと同じ。ここはひとつ頭を使って、早く美しくボスどもを倒すオトナのファイトを目指そう。この序盤戦のボスたちでそのコツをつかむのだ。

すべてのボスに通ずる基本

うっかりセーブせずにボスに会ってしまうと、数時間の努力をパァにする悲劇が待っている。

とにかく、それらしい場所にきたらメンドくさがらずにセーブをすること。これが第一。セーブさえしておけば、何回死んだって痛くない（でしょ？）。そして戦闘に入ったら、まず白魔法ライブラで敵のステータスと弱点を確認する。弱点があったら、それを陰険に攻める。余裕があったらプロテスやヘイストをガンガンかける。カエルや石にしてやろうなどとムシのいいことは考えない。そのテの魔法は徒労に終わる。

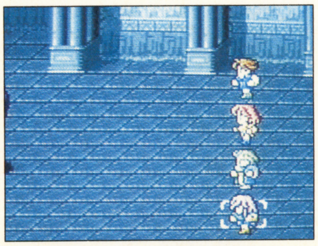
そして最後の奥の手は、ジョブを変えてしまうことだ。魔法が通じないボスに魔道士をゾロゾロ連れていってもラチがあかない。ナイトやモンクがふたりいたって、別にいいのである。逆に殴る蹴るが通じないカタい相手には、黒や召喚の魔道士を複数連れていってもいい。倒しても本来のジョブが育たないのでもったいない気もするけど、困った時はこれが一番。アビリティーも効果的に使える。例えば侍が使えるようになったら、4人侍で銭投げ連発。これを食らって生きてるヤツぁいない。

ウイングラプター

レベル／1	素早さ／25
HP／25	MP／25

出現場所：風の神殿

最初に出会うボス。最初だけあってシンプルなヤツ。翼を閉じているときに攻撃すると反撃をくらうので、その時はせっせと味方の回復に精を出そう。翼を拡げたときが攻撃のチャンス。ボタンを連打して殴りまくろう。コイツと会うときはまだ全員すっぴんなので他にすることはなにもない。体力さえ十分にあれば倒せるので、近くに来たらHPを回復させておけばいい。



↑翼を広げているときに一気に攻撃。閉じているときは"つめ"の反撃をくらうぞ

↓まだ全員すっぴんだけど、主人公とファリスの攻撃力が高い。前衛で攻撃させよう

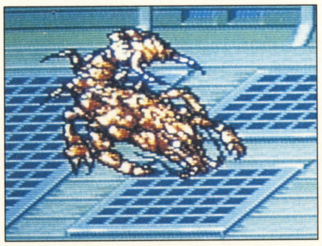
カーラボス

レベル／5	素早さ／30
HP／650	MP／100

出現場所：トルナ運河付近

このカーラボスからはそれぞれ選んだジョブで戦闘に臨むことになる。やはりベストはナイト、モンク、白魔道士、黒魔道士のパーティー。とりあえずはこれを勧める。モンクをシーフと入れ替えてもよい。

コイツの弱点は雷だ。よってサンダーをガンガン見舞ってやればすぐ死ぬ。ちなみに、シーフがいればポーションを盗むことができるよ。



↑"テールスクリュー"や"しょくしゅ"という特殊攻撃をかけてくる。要注意！

↓弱点は雷。サンダーで攻め立てよう。つまり全員黒魔道士だと決着が早いのである

セイレーン

レベル／2	素早さ／35
HP／900	MP／200

出現場所：船の墓場

墓場に出てくるボスだけあって、戦闘の途中でアンデッドに変わる。通常時とアンデット時の攻め方を変えるのがコツ。通常時は魔法防御が高いので、普通に殴る。アンデッドになったら黒魔道士はファイア、白魔道士はケアル、他はポーションなどの回復系のアイテムで攻撃しよう。眠らされたらすぐに叩いて起こす（魔道士が適役）。盗んでもなにももっていない。

↑ライブラで敵のステイタスと弱点を確認。途中で忘れたらもう1回確認しなさい

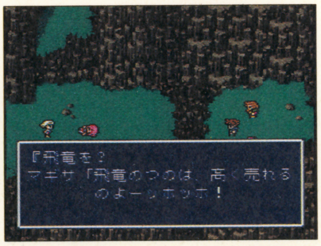
↓アンデッドに変わったらポーションも効く。もったいないという人は自キャラにかけなさい

マギサ

レベル／8	素早さ／30
HP／650	MP／200

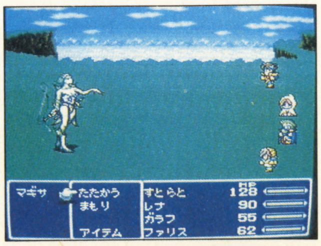
出現場所：北の山

夫婦一対の夫婦（めおと）ボスであるマギサとフォルツァ。このマギサはカカアの方である。のっけから容赦のない攻撃魔法で攻めてくる。それを全部くらっているとたまらない。が、うれしいことにサイレスが効いてくれる。これで相手の魔法を無効化してしまおう。あとは燃やすなり殴るなりお好きなように。ある程度ダメージを与えるとフォルツァが出てくる。



↑強欲な魔法使いおばばというかんじのマギサ。落ちていくファリスを見てほくそ笑む

↓イメージどおり、ヒステリックに魔法を唱えてくる。サイレスで黙らせてあげよう



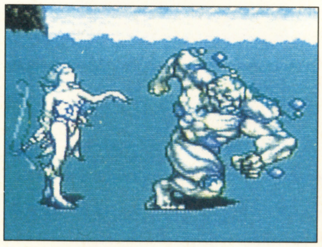
フォルツァ

レベル／8	素早さ／37
HP／850	MP／200

出現場所:北の山

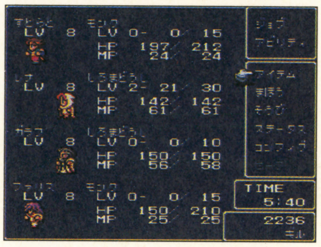
「あなた、出番だよ！」と、カカアに言われてでてくるだんなのフォルツァ。情けない登場の仕方ではある。

この時点で敵はふたりになっているわけだが、迷ってはいけない。マギサにはある程度ダメージを与えているので、ひとまずフォルツァは無視してマギサだけに攻撃を集中しよう。マギサを片付ければ敵はひとり。スッキリするでしょ。フォルツァのタックル攻撃は痛い。安全のためにHPは常に100以上を保っておきたい。コイツにはモンクがいると心強い。カウンター攻撃があるからね。クリアできない人は、モンクふたりにナイト、白魔道士のパーティーがお勧め。弱点が特にないので、攻撃魔法はどれを使ってもHP50くらいのダメージしかないのだ。



↑ふたり一緒に攻撃されるとやっかいなので、サイレスの効果がきれる前にマギサを倒してしまおう。それまでフォルツァは放っておく

↓ラクに倒すのなら、モンク、白魔道士各2人、もしくはモンク3人プラス白魔道士という編成がよいと思う。APが惜しいけどね



ガルラ

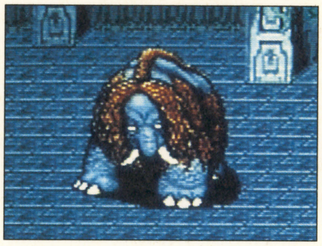
レベル／30	素早さ／31
HP／1200	MP／100

出現場所:ウォルスの塔

HPが高く攻撃力もあるのでかなり手強い。最低でもレベル9～10くらいになってから戦いたい。パーティー編成だが、攻撃力のあるモンクが必ずひとりは欲しい。カウンター攻撃は長丁場になるほど効いてくるし、時折入る攻撃力2倍の必殺ダメージは攻撃魔法の2回分のダメージに匹敵する。ハマっている人は、モンクを2人にしてみるとよい。攻撃魔法はどれを使ってもHP50程度で大差無いので、黒魔道士がいる場合はアイテムでの回復役にまわるのがいいだろう。コイツのとっしん攻撃は強く、他の攻撃と連続してくるので、レベルが低いと非常にツライ。ゆえにフェニックスの尾とポーションは必需品だ。なお、シーフに盗まれるとポーションが手に入る。

↑フィールド上で出現するガルラは、まったく反撃してこないおとなしいモンスターだった。しかし、ここにいるガルラは…？

↓ポーションとケアルを早めに使いながら、とにかく安全に戦っていこう。持久戦になりがちだけど、モンクがいると勝負が早くなる

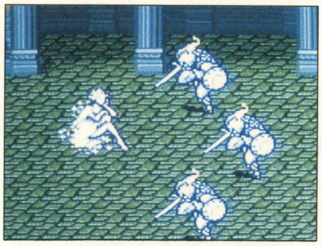


シヴァ

レベル／11	素早さ／25
HP／1500	MP／1000

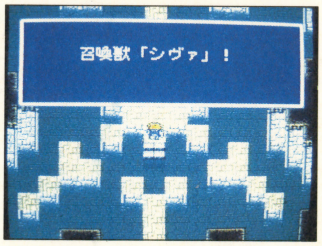
出現場所:ウォルス城

ウォルス城のどこかにいるはずの召喚獣シヴァ。コイツはアイスコマンダー（レベル／4、HP／600）というお供を3匹連れている。場所さえ分かっていればウォルス城にたどり着いた時点から戦えるが、いかんせんコイツは強い。まともに戦っても勝ち目は薄い。それならいっそ、2つ目のクリスタルのかけらを入手し、カルナックへワープした後に、また戻って来て戦うほうがよろしい。そうすればカルナックで手に入るケアルラ、ファイラがとても威力を発揮してくれるし、時魔道士がいるならグラビデを作ってさらにラクに倒せる。そう、コイツらの弱点は炎攻撃、"ぬすむ"コマンドでとれるのはおいしいハイポーションなのだ。



↑数も数だが唱えてくる魔法もブリザラである。ウォルスまでの魔法やジョブではチト太刀打ちできない。ガルラより全然強いぞ

↓一大苦労して早めに取るよりは、レベルを上げてから悠々と取るほうがいい。城の中でウロウロしてるならさっさとカルナック行こ

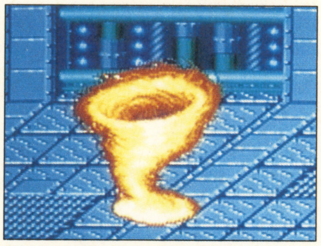


リクイドフレイム

レベル／19	素早さ／35
HP／300	MP／100

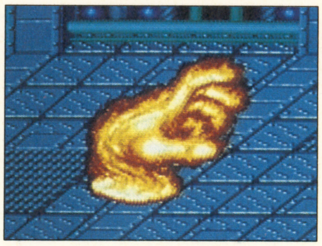
出現場所:火力船動力室

ここまでたどり着くのがなんともツライ火力船動力室。しかし、中にいるリクイドフレイムもやっかいなシロモノではあるのだ。こいつは巨人、渦巻き、手、の3種類の形態で代わる代わる攻撃してくる。ほのおやとっしん攻撃は強力なのでレベル12～13には達していたいところだ。見るからにブリザラが効きそうだが、ホントに効く。ただ"手"には魔法攻撃は無効となるので、それ以外の時に存分に見舞ってあげよう。また、時魔道士がいると非常に役立つ。グラビデで先制攻撃をした後にナイト、モンク、黒魔道士などの攻撃部隊にヘイストをかければそれでもう一件落着。なーんだ、こんなに弱かったの？　あと白魔道士に余裕があるときはコンフュで攻めてみよう。



↑渦巻き状態のリクイドフレイム、と言われれば分かるが、初めて見た時コーヒーカップか便器だと思ったのは私だけではあるまい

↓この状態のときには魔法攻撃は全く効かない。通常の打撃に切り替えよう。ここでもやはり、モンクの攻撃が非常に強力だ



ケーススタディ

佐久間亮介氏の場合

1.クリアレベルと所要時間は？

LV39、ファリスだけ38。27時間くらい。

2.ものまね師以外の愛用パーティーは？

4人とも侍。(笑)

3.愛用の武器は？

ダンシングダガー

4.好きな攻撃パターンとその理由を教えて下さい。

①4人で「ぜになげ」。勝利を金で買うということに背徳の香りがする。

②あとは「れんぞくま」でバハムート状態。とにかく豪快です。

5.好きな魔法と嫌いな魔法とその理由を教えて下さい。

好きなのは→ケアルガ。豪快に回復するということがまた豪快にだから。

嫌いなのは→シヴァ。なぜって、とれなかったから。

6.好きなジョブと嫌いなジョブをその理由を教えて下さい。

好きなジョブ→魔獣使い、パーティーに一人は入れたいペットですね。

嫌いなジョブ→すっぴん。すっぴんのくせに全ての装備をしようというのが生意気だと思う。僕の苦労は？　って感じがする。

7.好きなアイテムと嫌いなアイテムとその理由を教えて下さい。

嫌いといえば「おとめのキッス」。「おとめ」って誰だ？　それにどんな「おとめ」だかわかったもんじゃないから。

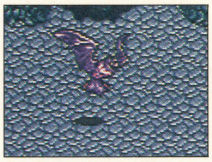
地域別！特殊攻撃をするモンスターデータ

ゲーム前半、4つのクリスタルを集めるまでに出会うモンスターの数々。こいつらが駆使する、あまりにもバラエティーあふれる特殊攻撃。キミはいくつの攻撃を見た？

きゅうけつ

出現場所：海賊の洞窟
モンスター：スティールバット

吸血、といっても相手を貧血にするわけではなく、HPを吸い取り、その分を自分のHPとする攻守一体の攻撃だ。ピンチのときほど吸い取る量は大きい。余談だが、スティールバットのスティールは金属（STEEL）ではなく盗む（STEAL）のほうだろう。

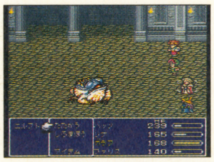


←すーっ、ぽん！という効果音とともにHPが吸われた。悔しい

かえるのうた

出現場所：スフォルスの給水塔
モンスター：エルフトード

読んで字のとおり、歌うことで相手をカエルにしてしまう特殊攻撃。黒魔法トードと同じ効力を持つが、カエルからもとの姿に戻すことはできない。アマガエル（FROG）ではなくヒキガエル（TOAD）にされてしまうのが、なんだか気持ち悪くてイヤな感じ。

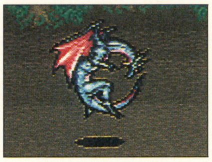


←トードを覚えているか、おとめのキッスがないと回復できんぞ

ゆうごう

出現場所：カルナック城周辺
モンスター：ミスリルドラゴン

自分の生命を犠牲にして、仲間ひとりのHP、MPを完全に回復してしまう自己犠牲精神あふれる特殊攻撃（特殊防御？。）ということは「ゆうごう」されたくなければコイツから真っ先に倒せばいいし、「ゆうごう」を見たいなら、しばらく放っておけばいいのである。



←仲間を助けるためとはいえ、自分の身を犠牲にするとは……

アクアブレス

出現場所：カルナック周辺
モンスター：ドルムキマイラ

水の属性を持つ数少ない全体攻撃可能な特殊攻撃。その名のとおり水（AQUA）の息（BREATH）をブクブクブク……と吹きかけてくる。この後に待つ砂漠地帯への旅立ちの前にぜひとも出会っておきたい特殊攻撃といえよう。重宝しますぜ、ホント。

←ぜひとも出会っておきたい特殊攻撃の代表格。ぶくぶくぶく……

レベル5デス

出現場所：古代図書館
モンスター：64ページ

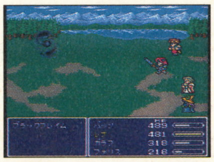
5の倍数レベル（5、10、15、20……）の状態でこの特殊攻撃を受けると、100％間違いなく戦闘不能状態になってしまう。このやっかいな攻撃をしてくるのは顔半分しか見せない恥ずかしがり屋の64ページくん。出会うときにはレベルを調整してからどうぞ。

←5の倍数レベルでなければ出会っても平気なの。ザマアミロ

くろのしょうげき

出現場所：ジャコール〜イストリー
モンスター：ブラックフレイム

衝撃、の名がついているものの、直接的なダメージはない。ただし食らってしまうと攻撃力がガクン、と下がってしまうのである。闇の炎が意思を持って生まれた実体のないモンスター、ブラックフレイムが使用してくる不気味な攻撃だ。

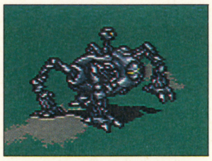


←「黒の衝撃」。昼の連ドラのタイトルみたいだが、やっかいだ

ミサイル

出現場所：南の島
モンスター：プロトタイプ

その名のとおり、ミサイルによってダメージを与える特殊攻撃である。古代に栄えたロンカ帝国は滅びてしまったが、そこで今なお作動している警備ロボット、プロトタイプが使用してくる。どんなに技術が進歩しようと、こーゆーモンは残してほしくないものだ。



←どこから撃ってくるのかわからないけど、ダメージでかいぞ

ホワイトウインド

出現場所：ロンカ遺跡
モンスター：せんぷうまじん

パーティ全体のHPを、自分のHP分だけ回復させる特殊攻撃。HPの高いうちにやられると、まわりの敵が一気に回復してしまうのでやっかいだ。これを駆使する旋風魔人は同時にエアロラなどの攻撃魔法も使える強敵だったりする。

←仲間のHPを回復するためのもの。フレンドシップ万歳！

レベル4グラビガ

出現場所：ロンカ遺跡
モンスター：

4の倍数レベル（4、8、12、16……）の状態でこれを食らうとHPを4分の1にされてしまう（グラビガを受けるのと同じ）。4の倍数レベルのときは、この特殊攻撃を使うモンスターに出会わないよう祈るしかない、ということですね。

←レベル5デス同様、4の倍数レベルじゃなきゃ怖くないもんね

その他

出現場所：いろいろ
モンスター：いろいろ

ここに紹介したもの以外にも、まだまだ各種の特殊攻撃は存在する。「まきつき」「ブレスウイング」「逃走」「スリップ」「粘液」「胞子」「誘惑」「稲妻」などなど、である。どれだけの特殊攻撃を経験したかが、FFVへとハマった度合いを示すひとつの指針なのだ。

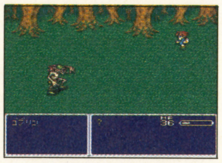
←なかには笑えるネーミングの特殊攻撃もあるよね。探してみそ

ゴブリンパンチ

出現場所：トゥール周辺
モンスター：ゴブリン

出現場所：風の神殿
モンスター：ブラックゴブリン

ゴブリンのパンチ。素手でバンバンバン、殴ってくる。「だからどうした？」と言いたくなるような攻撃なのだが、一応、特殊攻撃に分類されているのである。序盤でしか遭遇しない特殊攻撃であり、急いでプレイすると１回も見ないことも。



←ゴブリンくん。一番最初に出会うはずだが、ゴブリンパンチはあまり見られない

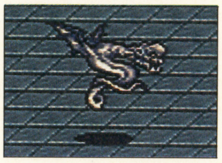
←こちらのゴブリンは逆になかなか出会わないのでは。出会うと特殊攻撃をしてくるけど

エアロ

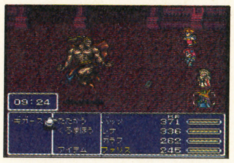
出現場所：風の神殿
モンスター：モールドウインド

出現場所：カルナック周辺
モンスター：ギガース

風の属性を持つ特殊攻撃。単体に対して烈風を巻き起こしてダメージを与える。あまり大きなダメージではないので、これで攻撃されてもあまり心配はないはず。これを唱えるモンスターの大半は、当然ながら風の属性。



←名前からしてエアロを唱えてきそうなヤツ。もちろん風の属性で、風攻撃は吸収する。



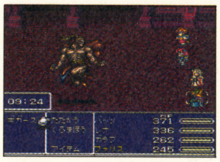
←巨体をふわりと浮かしている風の属性のモンスター。エアロを唱えてくる。強いぜ

エアロラ

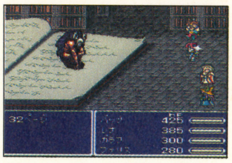
出現場所：カルナック周辺
モンスター：ギガース

出現場所：古代図書館
モンスター：32ページ

風の属性を持つ特殊攻撃。エアロが単体にダメージを与えるだけなのに対し、こちらは全体により大きいダメージを与えることができる。これを覚えたあたりで、だいたいゲームの２〜３割が進行したことになる。



←カルナックでの戦いのなかで出会うはず。ＨＰが低いうちはキツイんだよなあ



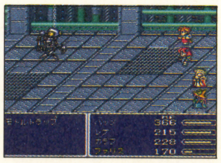
←本のぶんざいでエアロラを唱えてくるヤツもいる。燃やしてしまおうか。ほれほれ

じばく

出現場所：火力船
モンスター：モトルトラップ

出現場所：ジャコール〜イストリー
モンスター：ボム

自爆し、現ＨＰ分のダメージを相手に与えるというカミカゼ精神的な特殊攻撃。次から次へと自爆されると、かなりうっとうしい。とくに戦闘の終盤になって出現するモトルトラップの自爆に苛立つプレイヤーは多い。



←戦闘終了後に出てきては、そのうち自爆してしまうやっかいなヤツ。会いたくねーよな

←こちらは名前からして爆発寸前だ。とっとと片付けないと大変だぜ、ホント

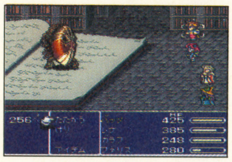
つきのふえ

出現場所：ウォルス城地下
モンスター：ガルキマセラ

出現場所：古代図書館
モンスター：256ページ

あのガルキマセラくん（苦労させられた、はず）と長い戦闘に突入すると、いずれくり出してくる特殊攻撃。その効果はとある事情により詳しく書けないけれど、「ど〜にも止まらないっ！」な状態になってしまうとだけ書いておこうか。

←こいつとは戦うより逃げまくる人のほうが多かったのでは。特殊攻撃を見る前にさ



←こいつの特殊攻撃を見る前に、とっとと燃やしてしまった人も多いんじゃないか？

あまりに多彩すぎる特殊攻撃の数々に驚け！

なんにせよ、偏執的なほどに膨大で、密度の高いモンスターデータを作り上げたスタッフに、脱帽。

特殊攻撃を持っているのは、モンスターの８割くらいである。１匹で複数の特殊攻撃を持っているものもいるから、その総数は……数える気も起きない。我こそはＦＦフリーク、を名乗りたいヤツ、数えてくれ。予測では100種くらいじゃないかと思う。

この特殊攻撃のなかで、それを受けることによってパーティーが学習できるもの（つまり青魔法だ）は30種ほどだ。相手の攻撃を自分のものにできるというアイディアは、それはそれで楽しいのだが、逆に、自分が学習することもなく、ただモンスターが使用するためだけに存在しているその他の特殊攻撃の膨大さに、ＦＦスタッフの愛を感じられまいか？

これらの特殊攻撃のなかには、平均的プレイヤーが見ないままにクリアしてしまうものも多々あるだろう。「はさみ」「まえば」「まきつき」「した」「でんげき」「はり」「つの」「かど」「ひれ」「くちばし」「しょくしゅ」……。序盤に出てくるこれらの特殊攻撃、キミは全部目にしたか？　ひとつやふたつ見ていない特殊攻撃があるんじゃないか？　偏執的に膨大な特殊攻撃をデータとしてぶち込むのも愛なら、それを受け止めるのも愛だ。さあ、電源を入れよう！

↑カルティーな意見を言わせてもらうなら、こういうマヌーな特殊攻撃、覚えてみたかったなぁ。姿を想像すると、笑えるっしょ？

ケーススタディー

サリーつゆきの場合

１．クリアレベルと所要時間は？

LV46．レナだけ43で、約36:03（どこが約じゃー）

２．ものまね師以外の愛用パーティーは？

踊り子一人、侍の「りょうてもち」つき一人、召喚士「しろまほう」つき一人、忍者「ぜになげ」つき一人。

３．愛用の武器は？

エクスカリバー、ダンシングダガー、意外といやしのつえ。

４．好きな攻撃パターンとその理由を教えて下さい。

なんつっても踊り子の「おどってうっふん攻撃」じゃなくて「みわくのタンゴ」が出りゃしめたものよね。

あとは全員のゲージが上がるの待って、バカスカっていうのが好きよ。ちゅっ。

５．好きな魔法と嫌いな魔法は？

オーディーンの「ざんてつけん」がスカッとするから好き。

嫌いなのはポイズン。絵が気持ち悪い上に効かないのよね。

６．好きなジョブと嫌いなジョブは？

侍。時代劇が好きだから。嫌いなのは風水士、ハローワーク（ちなみに職安のことね）へ行けって感じだから。

７．好きなアイテムと嫌いなアイテムとその理由を教えて下さい。

好きなのは金の髪飾りと、エルメスの靴。くすりは嫌いなの。苦いから。

FF V お役立ち表

前のページでは、魔法の属性等に触れてきたが、ここでは『くすり調合』の完璧版と『各ジョブの最適武器・防具』の紹介をするぞ。是非、リプレイの参考として活用してくれいっ!!

くすり調合編

ここでは薬師の『ちょうごう』をより良く役立てるために、出たもの一発勝負だった「くすり調合」を表にして並べてみたぞ。ちょっと字は小さいけれど、調合のすべてなので我慢してくれっ！　自爆はするな!!

	ポーション	ハイポーション	エーテル	エリクサー	フェニックスのお	おとめのキッス	せいすい	かめのこうら	どくけし	めぐすり	りゅうのきば	ダークマター
ポーション	ポーション	せいめいのみず	エクスポーション	エリクサー	リザレクション	おとめのキッス	ポーション	エーテル	ニュートラライズ	キュアブラインド	ドラゴンパワー	ダークポーション
ハイポーション	せいめいのみず	ハイポーション	ハーフエリクサー	エリクサー	リザレクション	おとめのキッス	ハイポーション	エーテルドライ	ニュートラライズ	キュアブラインド	ドラゴンパワー	ダークポーション
エーテル	エクスポーション	ハーフエリクサー	エーテル	エリクサー	リンカネーション	リリスのくちづけ	エーテル	エクスポーション	レジストポイズン	レジストファイア	ドラゴンシールド	ダークエーテル
エリクサー	エリクサー	エリクサー	エリクサー	エリクサー	リンカネーション	リリスのくちづけ	エリクサー	しっぱいさく①	エリクサー	エリクサー	きょじんのくすり	ダークエリクサー
フェニックスのお	リザレクション	リザレクション	リンカネーション	リンカネーション	フェニックスのお	いのちのキッス	ライフシールド	ばんのうやく	レジストアイス	レジストサンダー	ドラゴンアーマー	デスポーション
おとめのキッス	おとめのキッス	おとめのキッス	リリスのくちづけ	リリスのくちづけ	いのちのキッス	おとめのキッス	しゅくふくのキッス	ドレインキッス	レビテト	ラミアのくちづけ	りゅうのくちづけ	かえるのキッス
せいすい	ポーション	ハイポーション	エーテル	エリクサー	ライフシールド	しゅくふくのキッス	せいすい	バッカスのさけ	サムソンパワー	エレメンタルパワー	ホーリーブレス	しっぱいさく③
かめのこうら	エーテル	エーテルドライ	エクスポーション	しっぱいさく①	ばんのうやく	ドレインキッス	バッカスのさけ	プロテスドリンク	かめのこうらわり	ヘイストドリンク	しっぱいさく②	ばくやく
どくけし	ニュートラライズ	ニュートラライズ	レジストポイズン	エリクサー	レジストアイス	レビテト	サムソンパワー	かめのこうらわり	どくけし	きつけやく	ポイズンブレス	どくやく
めぐすり	キュアブラインド	キュアブラインド	レジストファイア	エリクサー	レジストサンダー	ラミアのくちづけ	エレメンタルパワー	ヘイストドリンク	きつけやく	めぐすり	あんこくのいき	あんこくのガス
りゅうのきば	ドラゴンパワー	ドラゴンパワー	ドラゴンシールド	きょじんのくすり	ドラゴンアーマー	りゅうのくちづけ	ホーリーブレス	しっぱいさく②	ポイズンブレス	あんこくのいき	ドラゴンブレス	ダークブレス
ダークマター	ダークポーション	ダークポーション	ダークエーテル	ダークエリクサー	デスポーション	かえるのキッス	しっぱいさく③	ばくやく	どくやく	あんこくのガス	ダークブレス	シャドーフレア

↑全てのアイテムの調合リストだ。『かめのこうら』『りゅうのきば』『ダークマター』の3点は、非売品なので「おたから」として必ず全部もらってくること！　右のアイテム説明では〝アイウエオ順〟に並べてあるぞ。『失敗作』だけは作るな!!

『薬師』と言えば、たいした武器・防具を装備できなくてなさけなく見えるのだが、実はとんでもない強力なアイテムを生み出す（戦闘中のみだが）奴なのだ。

上の表と右の写真を見てくれい。コンフィグでウエイトをかけていれば、そんなにあわてる事もないはずだ。

どちらかというと『薬師』という名のとおり、回復・戦闘補助系の調合薬が多い。しかも普通のアイテムより遥かに効果が優れている。攻撃系調合薬もまた然りだ。『ちょうごう』アビリティだけでも、必修だぞ！

↑まず調合アイテムを選ぶでしょ。何をつくろうかなーっと

↑狙いを定めてズドン。標的を決めます。えへ♥　楽しみ♥

←でたーっ！『シャドーフレア』だ！暗黒の力を利用したフレアがパイソンに命中。その後は消えてなくなるのみだ

各ジョブ最適武器・防具効果編

各ジョブおすすめの装備だぞ。必ずしも武器防具屋で手に入るものばかりではないけど、色々試してみれば手に入るはず。がんばれ！

すっぴん

右手
ディフェンダー
左手
げんじのたて
頭
げんじのかぶと
体
げんじのよろい
●
げんじのこて

アビリティーには〝連続魔〟と〝召喚〟をくっつけよう。しかし『すっぴん』は他のジョブより極端に素早さに欠ける。『エルメスの靴』で、5アップしてやろう。

ナイト

右手
ディフェンダー
左手
(りょうてもち)
頭
げんじのかぶと
体
げんじのよろい
●
げんじのこて

『ナイト』は〝両手持ち〟じゃ……って、どこかで聞いたセリフだけど、攻撃力はすごい！　MPの増え方と魔力がイマイチなこのジョブ。『ブラッドソード』で魔力5アップがいい。

モンク

右手
なし
左手
なし
頭
くろずきん
体
くろしょうぞく
●
パワーリスト

モンクのHP、力、体力は半端じゃなく、全ジョブ中最高値だ。多少防御力は劣るけど〝カウンター〟で反撃。魔力関係はてんでダメなので『リボン』で全てのステータスアップを！

シーフ

右手
えんげつりん
左手
なし
頭
くろずきん
体
くろしょうぞく
●
エルメスのくつ

『円月輪』は後列攻撃可能なので後列に配置し、〝ぶんどる〟で一石二鳥を狙おう。素早さだけは全ジョブ中最高なのだが、力がない。『パワーリスト』か『力だすき』で。

竜騎士

右手
ヘヴィランス
左手
げんじのたて
頭
げんじのかぶと
体
げんじのよろい
●
げんじのこて

槍を装備していれば〝ジャンプ〟した時の攻撃力は2倍だ。ナイト同様魔力関係にはうといので、あえてアビリティーで魔法系をつけるとMPや魔力アップにもつながるぞ。

忍者

右手
えんげつりん
左手
えんげつりん
頭
くろずきん
体
くろしょうぞく
●
エルメスのくつ

後列に置いて『狩人』の〝乱れ打ち〟をおススメする。なんと4倍もの攻撃力に値するぞ！　意外と体力は少ないのがこのジョブ。ひとまず『モンク』をマスターするのだっ!!

侍

右手
むらさめ
左手
(りょうてもち)
頭
げんじのかぶと
体
げんじのよろい
●
げんじのこて

アビリティーは『ナイト』の〝両手持ち〟で、ピンチになったら〝銭投げ〟だ。命はお金に代えられぬ!?　ステータスはほとんど『ナイト』と同じ。魔力を補うのだ。

バーサーカー

右手
ポイズンアクス
左手
(りょうてもち)
頭
げんじのかぶと
体
げんじのよろい
●
げんじのこて

腕力が抜群なので〝両手持ち〟にした時の攻撃力はしめたものだ。〝ヘイスト〟を使って素早さを上げてやろう。しかし〝バーサク状態〟なので魔法関連を持たせても無駄だぞ。

狩人

右手
エルフィンボウ
左手
なし
頭
くろずきん
体
くろしょうぞく
●
パワーリスト

以外と強い攻撃力を持っているのが『弓』。特に〝乱れ打ち〟は4回連続攻撃で、戦士系の攻撃力に匹敵するのだ。可もなく不可もない……といったキャラクターだろうか。

調合アイテム説明

左の表をどうか参考にしてほしい。役に立たなそうで、意外とお役に立ってくれるのがこのくすり調合。中には魔法の威力以上のくすりを作り出してくれるぞ!! 効果は以下のとおりだ。レッツ調合なのだ

●あんこくのといき：標的（カーソルが向けられているキャラクター）は暗闇の中で混乱してしまう
●あんこくのガス：標的は暗闇に包まれ、命中率が下がる
●いのちのキッス：戦闘不能を回復。MPは全回復だがHPは1のみ回復
●エーテル：MPをすこしだけ回復
●エーテルドライ：MPを大幅回復
●エクスポーション：HP全回復
●エリクサー：HP、MPを完全回復
●エレメンタルパワー：属性魔法の攻撃力が50%アップ
●おとめのキッス：普通のおとめのキッスとは少々違い、蛙状態を回復してくれるだけでなくHPも回復する
●かえるのキッス：トードの魔法と同様、使うと蛙になってしまうので注意
●かめのこうらわり：標的の防御力が半減する
●きつけやく：老化、睡眠、麻痺、混乱、狂人、沈黙回復
●きょじんのくすり：その戦闘中だけ最大HPと現在HPが倍になる
●キュアブラインド：暗闇状態とHPを少しだけ回復
●サムソンパワー：その戦闘中だけ、標的のレベルを10アップ
●しっぱいさく①：瀕死かスリップダメージをくらってしまう。要注意!
●しっぱいさく②：自分に毒がかかる
●しっぱいさく③：HPが3／4になり、混乱状態に陥る
●シャドーフレア：暗黒のフレア＋スリップが掛かり、徐々にHPが奪われてゆく。P90の写真を参考に!!
●しゅくふくのキッス：バーサク、ヘイスト、ブリンクを同時にかける
●せいすい：ゾンビ状態を回復すると同時に、HPを少しだけ回復する
●せいめいのみず：リジェネと同様、一定時間ごとにHPを少々回復
●ダークエーテル：標的の残りのMPを1／4にする
●ダークエリクサー：標的を瀕死状態にする。使う相手を間違えるな!
●ダークブレス：あんこくのいき同様
●ダークポーション：標的に666ダメージを与える
●デスポーション：敵を一撃で死に陥れる。デスと同様の効果
●どくけし：毒状態から回復
●どくやく：毒でダメージを与える
●ドラゴンアーマー：その戦闘中のみリフレク、プロテス、シェル、リジェネの掛かったアーマーを作り出す
●ドラゴンシールド：炎、氷、雷を無効にするシールドを張る
●ドラゴンブレス：炎、氷、雷属性の息を吐きダメージを与える
●ドラゴンパワー：その戦闘中だけ標的のレベル20アップ
●ドレインキッス：敵からHPを奪い、自分のものにしてしまう
●ニュートラライズ：毒状態とHPを回復。ポーションかハイポーションによって、HP回復量に差がでる
●ハーフエリクサー：MPのみ全回復
●ハイポーション：HPを大幅に回復
●ばくやく：自爆。作りたくないなあ
●バッカスのさけ：攻撃力2倍で死ぬまで攻撃し続ける。コマンド指定不可
●ばんのうやく：ゾンビ以外のステータスを回復。同様にエスナがある
●フェニックスのお：戦闘不能を回復し、HPを少々回復。同様にレイズ
●プロテスドリンク：防御力アップ
●ヘイストドリンク：時間経過が周りに比べて早くなる
●ポイズンブレス：毒の息を吐く
●ホーリーブレス：聖なる属性の息を吐き、攻撃する
●ポーション：ポーション2個より少しだけ回復効果が低い
●めぐすり：暗闇を回復
●ライフシールド：デスを無効にするシールドを張る
●ラミアのくちずけ：敵を混乱させ、仲間打ちさせる。同様にコンフュ
●リザレクション：アイレズと同様、戦闘不能を回復しHPも完全回復
●りゅうのくちずけ：その戦闘中だけ竜の特徴を持った体になってしまう。
●リリスのくちずけ：敵のMPを吸い取る。同様にアスピルがある
●リンカネーション：アイレズやリザレクション同様、戦闘不能を回復すると同時にHP、MP全回復
●レジストアイス：氷を吸収するオーラに包まれて、ノーダメージ
●レジストサンダー：雷を吸収するオーラを張る
●レジストファイア：炎を吸収するオーラに包まれてノーダメージ
●レジストポイズン：毒を無効にするシールドを張る
●レビテト：空中に浮き、地面から受けるダメージを回避する

魔法剣士

右手 ディフェンダー
左手 げんじのたて
頭 げんじのかぶと
体 げんじのよろい
● げんじのこて

アビリティーを『ナイト』の〝剣装備〟にすれば、最強防具を装備することができるのだ。魔法剣でつくだけつけ

白魔道士

右手 いやしのつえ
左手 なし
頭 ラミアのティアラ
体 しろのローブ
● まもりのゆびわ

『癒しのつえ』は、割と序盤で手に入り、HPを400ポイント以上も回復してくれる優れものなのだ。

黒魔道士

右手 ポイズンロッド
左手 なし
頭 きんのかみかざり
体 くろのローブ
● まもりのゆびわ

『赤魔道士』の〝連続魔〟にお世話になろう。『金の髪飾り』でMP消費量を抑えれば、ガンガン攻撃できるぞ。

時空魔道士

右手 リリスのロッド
左手 なし
頭 しさいのぼうし
体 しろのローブ
● まもりのゆびわ

攻撃補助魔法系が多いのだが、使い方によっては効果的かも。他の魔法をアビリティーでつけることをおススメ。

召喚魔法

右手 リリスのロッド
左手 なし
頭 きんのかみかざり
体 くろのローブ
● エルメスのくつ

強力な魔法が多いのでMP消費量が気になるが、この装備ならOK。魔力関係は全ジョブ中最高。是非マスターに。

青魔道士

右手 エアナイフ
左手 げんじのたて
頭 くろずきん
体 くろしょうぞく
● まもりのゆびわ

『魔道士』系によく見られる、力の弱いキャラクターだ。なんと最強防御魔法は、〝ラーニング〟するのだ。

赤魔道士

右手 グレートソード
左手 （りょうてもち）
頭 くろずきん
体 くろしょうぞく
● まもりのゆびわ

〝連続魔〟は他のジョブにつけるためにも必習だ。盾は装備できないので〝両手持ち〟で攻撃力を上げてやろう。

魔獣使い

右手 りゅうのひげ
左手 なし
頭 くろずきん
体 くろしょうぞく
● まもりのゆびわ

『魔獣使い』が〝操り〟『青魔道士』に〝ラーニング〟させる。このコンビは実におススメだったりするのだ!

薬師

右手 エアナイフ
左手 なし
頭 しさいのぼうし
体 しろのローブ
● まもりのゆびわ

『守りの指輪』は防御力を上げる他に、リジェネの効果もあるのだ。〝調合〟のアビリティーは必習せよ!!

風水士

右手 ギヤマンのかね
左手 なし
頭 しさいのぼうし
体 しろのローブ
● まもりのゆびわ

魔力関係を除けば普通のジョブだ。しかし高レベルの〝地形〟攻撃は強力だぞ。育て上げるのだ。

吟遊詩人

右手 ラミアのたてごと
左手 なし
頭 しさいのぼうし
体 しろのローブ
● まもりのゆびわ

MPを消費しない〝歌う〟は攻撃補助魔法として有効。魔力関係と素早さ以外は最低なのでなんとか補おう!

おどりこ

右手 エアナイフ
左手 なし
頭 リボン
体 しろのローブ
● まもりのゆびわ

全ジョブ中唯一『リボン』を装備できるのがこの『踊り子』。体力関係はてんでダメ。本当に踊れるのか!?

RPG大全

「リプレイに役立つパーティー」ガイダンス

とかく一回目のプレイでは行きあたりバッタリになりがちだったジョブチェンジ。楽しみ方によっていろいろやり方も人それぞれなハズ。そこで「楽しみ方」別の転職方法について考えてみた。「早解き」「普通」「バカプレー」だ。ひとつご参考まで。

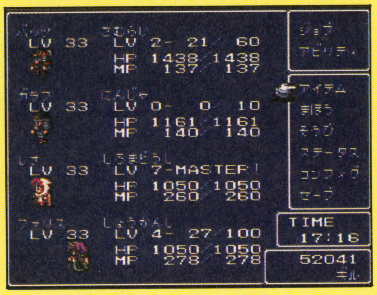
概論 時短に王道無し。地道に育てた方が意外と早いかも

◆始めは体力派3に白魔道士1で、徐々に魔力をきたえる。戦力バランスも重要

まず始めに気をつけたいのは「タイムトライアル」とは、やみくもに先に進むことではない事を明らかにしておきたいのです。全滅になったりしてタイムが延びたりするものだからね。「ＦＦＶの世界を熟知していること」、つまりやりこんでいる人ほど早いという逆転がそこにはある。とにかく複数のセーブをとることと、中ボスのクセを頭にたたき込んでおくのは最低条件。

次に必要なのが、「ものまね師」を獲得するまでのパーティーのジョブチェンジの道のりをおおざっぱに計画しておくこと。究極のキャラクターは「体力」「魔力」「素早さ」「攻撃力」を兼ね備えた「すっぴん」なのだからね。体力はナイト、侍、バーサーカー、モンクで、素早さは忍者、狩人、シーフで上がる。魔力は各魔道士と風水士ならどれでも上がるので用途に合わせて選択しよう。「れんぞくま」「ダッシュ」のアビリティーはとても重宝だが、パーティー全体の戦力に配慮しつつ組み立てて行こう。健闘を祈ってます、おわり！

こんなんでましたけどォ。普通に楽しんだ人代表なのだ



◆まぁ、はずかしい。我が子をさらすなんて♥ これでもバッチリ強いんだじょ

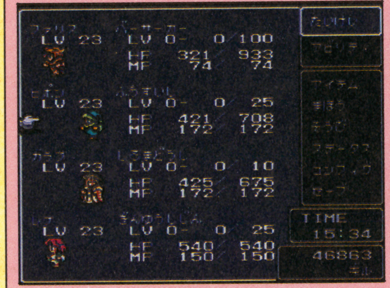
ども。あなたのサリーでおま。なんですって？あたくしのパーティーを紹介しろですって？ 言える訳ないじゃない『ものまねし』だなんて。規則が掛かってるキャラクターなんだし。じゃあ役にたったキャラクター？ そうねえ。『りょうてもち』のアビリティを持った『侍』とか、『しょうかん』と『じくう』を持ったキャラクターかしら。その時に『きんのかみかざり』を忘れずに。ＭＰ消費量が半分ですむから、強い召喚獣を呼んだって問題なしなわけ。うっしっし。でも時空魔法で使えたのは『ヘイスガ』ぐらいね。実際それしか使わなかったし。時間の概念もそんなに無かったしさあ。

今回は白魔法と黒魔法が充実してて、序盤から最後にかけて大活躍だったわ。育てる価値大ね。

結局あたくしのパーティーは、体育会系2名『侍』『魔法剣士』(いずれも『りょうてもち』)と、文化系？ 2名『召喚士』『白魔道士(『くろまほう』持ち)』。だって普通にやってたらこうなったんだもーん。

(投入時間：約36時間)

明日のことなど知りゃしない あとさき考えない馬鹿プレー



◆統一性のないジョブ構成。攻撃魔法使用者は皆無。でも、さほど苦しくないよ

野安だ。とりあえずガラフを白魔道士にする。回復系がいないと、いくらなんでも「馬鹿すぎる」。いずれ薬師にジョブチェンジし、“歩く薬草”として一生を終わることに。名のある戦士でも老人は老人。後列で楽隠居してもらうのだ。

残りの３人はモンク、シーフ、ナイトの体育会系トリオに。モンスターの大量出現には苦労するが、そのまま水のクリスタルまで押し通す。ここまで２時間弱。馬鹿解きにしては早い（笑）。

ここでモンクを猪突猛進野郎のバーサーカーへとジョブチェンジ。他キャラはそのままで火のクリスタルへ。ジャスト２時間半でカルナックのイベントは終了。ナイトを風水士に変え、かなり統一性のないパーティーになる。とても嬉しい。

その後で図書館、遺跡を突破し、土のクリスタルのイベント終了。４時間強。シーフを“使えないジョブNo.１”の踊り子へジョブチェンジする。ますます嬉しくなる。ここから馬鹿解きは本領発揮、なのだが字数が足りない続きはいずれまた。

FFV早解き 大募集 FFVバカ解き

早解き部門

邪道だ邪道だと言われて久しいのだが、ＦＦＶのタイムトライアルを思いきりやってみたい。

可能な限り短いタイムでクリアしてみて欲しい。最短タイムをたたき出すためには相当なやりこみが必要なのだから、遊び倒そうという本来の姿勢は変わらないのだ!!

ＦＦＶを一回やっておしまいにしないためにも、キミの分析力をフルに発揮してロムをもう一回プレイしてくれたまえ。

応募方法は、コンフィグモードの画面に出てくるプレイ時間を、ＶＨＳのビデオテープに収めて送ってきて欲しい。時間短縮のポイントなども書き添えてくれるとうれしい。

あて先は「HIPPON SUPER!」編集部ＦＦ竜騎士団「ＦＦＶタイムトライアル」の係まで。

バカ解き部門

早解きと同時にバカ解きも同時募集。「何でこんなパーティーでやってんだかなー」とうならせるような変なパーティー、変な装備、変な戦闘方法などを大々的に募集したい。

たとえば…あまり例を挙げてもネタが無くなっちゃうだろうから止めておくが、とりあえず。

応募方法は、コンフィグ画面と、キャラクターたちのバカな行動をビデオに録って、「これはここがバカ」というポイントを書き添えて送ってくれたまえ。

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局「HIPPON SUPER!」編集部「ＦＦ竜騎士団 ＦＦＶバカ解き大募集」の係まで。

HIPPON SUPER!が贈る攻略本最新刊!!

スーパーファミコン版

重装機兵ヴァルケンのすべて

The Valken Book

冒険企画局・編

定価1000円

ハード・ロボット・メカ・アクション・ゲームの傑作「重装機兵ヴァルケン」をあらゆる角度から深く分析! 細部にまでこだわった攻略本であるとともに、小説あり、イラスト・ノベルあり、の究極のファン・ブックとして登場!!

ゲームボーイ版

ウィザードリィ・外伝IIのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編

定価780円

ゲームボーイ版「ウィザードリィ・外伝」の第2弾がついに登場! 小説ウィザードリィでおなじみのベニー松山氏の手によるシナリオを徹底解析。すべての謎解きとアイテムはこの一冊で全部OK。これで迷宮世界のすべてが明らかに!

HIPPON SUPER!の攻略本強力ラインナップ!!

スーパーファミコン版

真・女神転生のすべて 悪魔復活編

成沢大輔・編

定価1000円

電脳悪魔絵師金子一馬の華麗なるモンスター・イラスト208体を、鈴木一也の詳細な悪魔解説とともにフルカラーで紹介!

スーパーファミコン版

真・女神転生のすべて 徹底攻略編

成沢大輔・編

定価880円

「真・女神転生」の完璧なデータとマップを掲載した究極の攻略本! いよいよ荘厳な舞台の幕が今、開く!

スーパーファミコン版

ウィザードリィVのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編

定価880円

RPGの定番「ウィザードリィ」。そのスーパーファミコン版最新作のすべてをここに! これ以上ない詳しさで解説された、より深く遊びたい人のための強力ヒント集!

ファミコン版

ダービースタリオン 全国版を一生遊ぶ本

成沢大輔・著

定価780円

あなたの知らなかったダビスタ全国版の世界がここにある! 最新血統データと調教ノウハウをつかみ、最高のオーナーブリーダを目指せ!!

PCエンジンスーパーCD ROM²版

スナッチャーのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編

定価880円

史上最強のサイバーパンクAVGの徹底攻略ヒントブックだ! ストーリー、画像、ゲーム性、世界観など、どれを取ってもPC－CD史上最高の「スナッチャー」。ヒントから世界観まで完全収録。

ファミコン版

ベスト競馬ダービースタリオンを一生遊ぶ本

成沢大輔・著

定価780円

ダビスタの生産や調教ノウハウから、種牡馬と繁殖牝馬の詳細なデータや血統をまとめた完全解読本!

近刊情報

スーパーファミコン版

ポピュラスIIのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編

定価800円

スーパーファミコン版「ポピュラスII」。全48面のリアルタイム・シミュレーションゲームの必勝法を徹底解説!

JICC ジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。

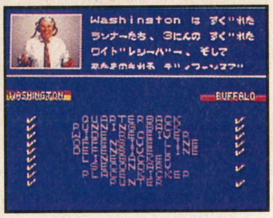
ELECTRONIC ARTS

EA SPORTS 第1弾

EA SPORTSはアメリカンスポーツを忠実に再現したスポーツシミュレーションゲームです。

スーパーファミコン®
は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



■多彩なフォーメーションも作戦別に整理、(RUN＆SHOOT、3-4等も可能に)個性的な選手がフィールドを駆け抜ける。■リプレイ機能を搭載。感動の場面をもう一度みたり、失敗を反省して次回の対戦に備えられる。■2人対戦モードも可能。友人と一緒に白熱戦を繰り広げよう。コンピュータ相手とはひとあじ違うゲーム展開に思わず興奮。■厳しいマークをくぐり抜けてのタッチダウン。苦しい戦いの後だからわかる勝利の喜び。■ゲームの解説は全米の名解説者ジョン・マッデン氏。

プロフットボール'93

PRO FOOTBALL

2月12日発売

8メガSFC専用カートリッジ
標準小売価格
¥8,900
(税別)

©1992 Electronic Arts

EA SPORTS 第2弾
『NBA®プロバスケットボール』2月26日発売予定

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

本場アメリカ生まれのフットボールゲーム、SFCでついに誕生。

アメリカンフットボールの躍動感を忠実に再現するとともに、頭脳プレイにも対応。本場アメリカで生まれた本物だけが持つ迫力をお届けします。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
緊張！興奮！
めざすはモスクワ、敵戦車を撃破せよ！
3号戦車、4号戦車、3号突撃砲、パンサー、タイガーI型。強力なソ連戦車に対抗し、
ドイツは続々と新型戦車を東部戦線に投入した。実戦で鍛えられたドイツ軍戦車兵は、
ロシア各地で激戦を繰り広げ、ソ連戦車を各個撃破していた。
本作はドイツ軍最前線で戦った「騎士たちの物語」である。
233
鋼鉄の騎士
ゲームデザイン：阿部隆史／イラストレーション：松本零士
超A級戦車ウォー・シミュレーション
●シンプルなルール
奥深いゲーム性
進軍・攻撃。誰もが楽しめる
簡単ルール、簡単操作。
高い自由度とRPG感覚で楽しめる
ウォー・シミュレーション。
●搭乗員の成長
戦いにはドラマがある
各搭乗員の能力(命中率、速射率)が
経験で上がり、昇進・叙勲を経てエース戦車兵へ。
シナリオ・キャンペーンにて感情移入度最高！
●実戦に基づくリアルな戦い
自軍・敵軍が同時に進軍・攻撃
(ターン制がない)。
敵の動きを読み、装甲の弱い側面・背後をとれ！
2月19日発売
希望小売価格：9,800円(税別)
容量：8M+バッテリーバックアップ
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応
SUPER AIR DIVER
スーパーエアダイバー
話題のDSP搭載で
超高速バトル！
3DドッグファイトSLGの名作が
スーパーファミコンでパワーアップ。
春発売予定
ASMIK 株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21 テレホンサービス 03-3235-5902
©1993 ASMIK ©1991 GENERAL SUPPORT スーパーファミコン は任天堂の商標です。

長い間ご声援ありがとうございました。
また逢える日を楽しみに……　（石垣）

ウラ技オールディーズ

◆ファイアーエムブレム（任天堂）マムクートの防御力UP◆特殊な能力を持ったキャラクターが魅力のこのゲーム。その中でも竜に変身できるマムクートはかっこいいよね。このマムクートの防御力が最高まで上げる事が出来るのだ。方法はクラスチェンジアイテム（勇者の印、騎士の勲章など）をマムクートに使うだけ。「なにもおこらなかった」と表示されるが、ステータスを見ると、防御力が少しだけ上がっている。これをくりかえすと最高の防御力のマムクートが出来るのだ。

▲スーパーコントラ（コナミ）30人増加技▲コナミの人気シリーズの1つコントラの第2弾。かなり難易度が高いこのゲーム、普通にやってると相当ツライ。このコマンドを使って楽をしてしまおう。やり方はタイトル画面表示中にⅠコントローラの右、左、下、上、A、Bの順に押してスタートすると自機が30人に増えている。これでエンディングも遠くないぞ。

ウラ技オールディーズ

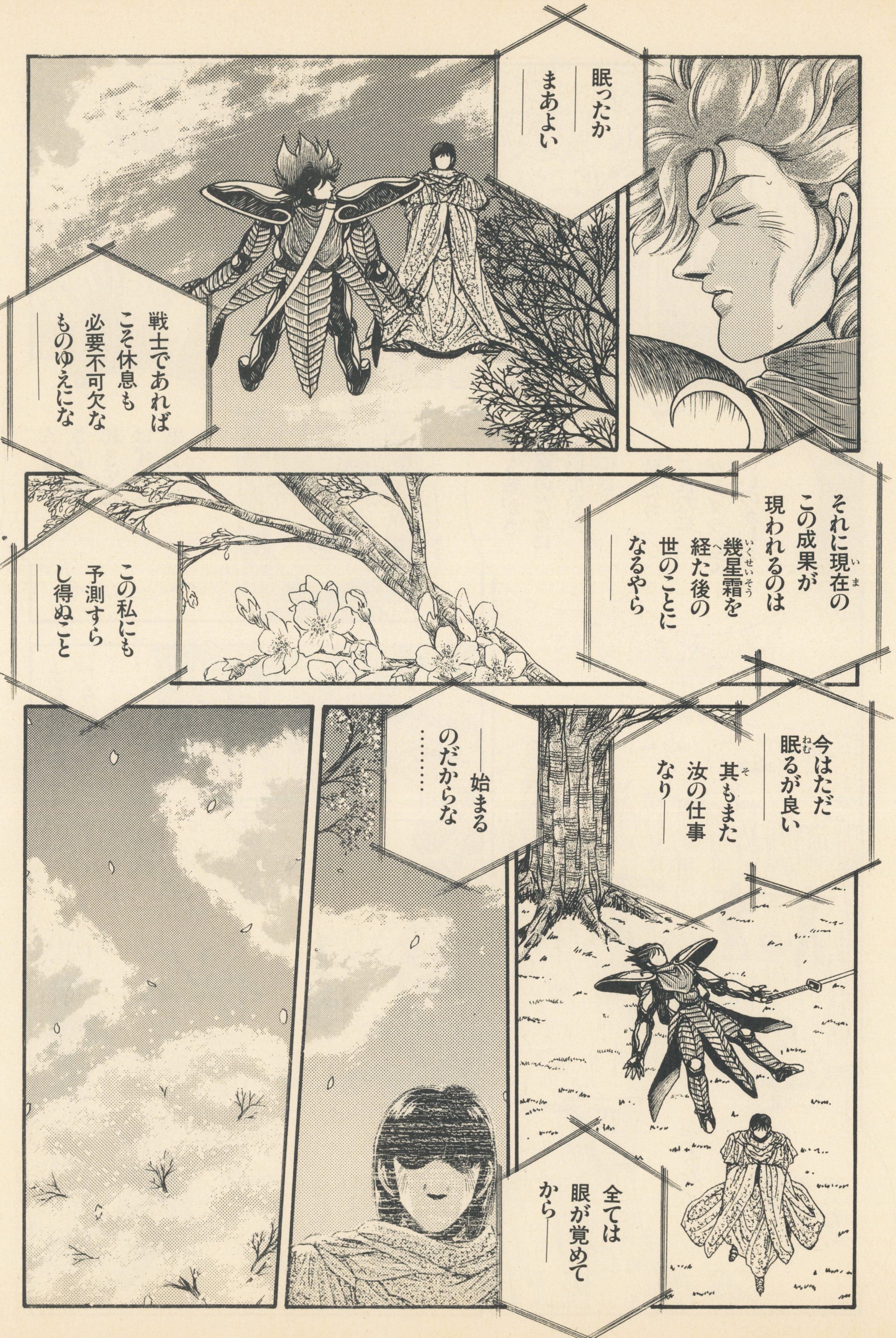
◆カルノフ（ナムコ）コンティニュー技◆ちょっと不思議な操作感覚と独特の世界観がカルトっぽさを漂わせるアクションゲーム。そこでコンティニュー技を紹介しよう。ゲームオーバー画面の神様のメッセージが表示されている時に、コントローラーⅠのセレクトボタンとスタートボタンを押していると、やられた面の最初からスタートする事が出来る。ただしこのコンティニュー技は2回しか使えないので気を付けよう。

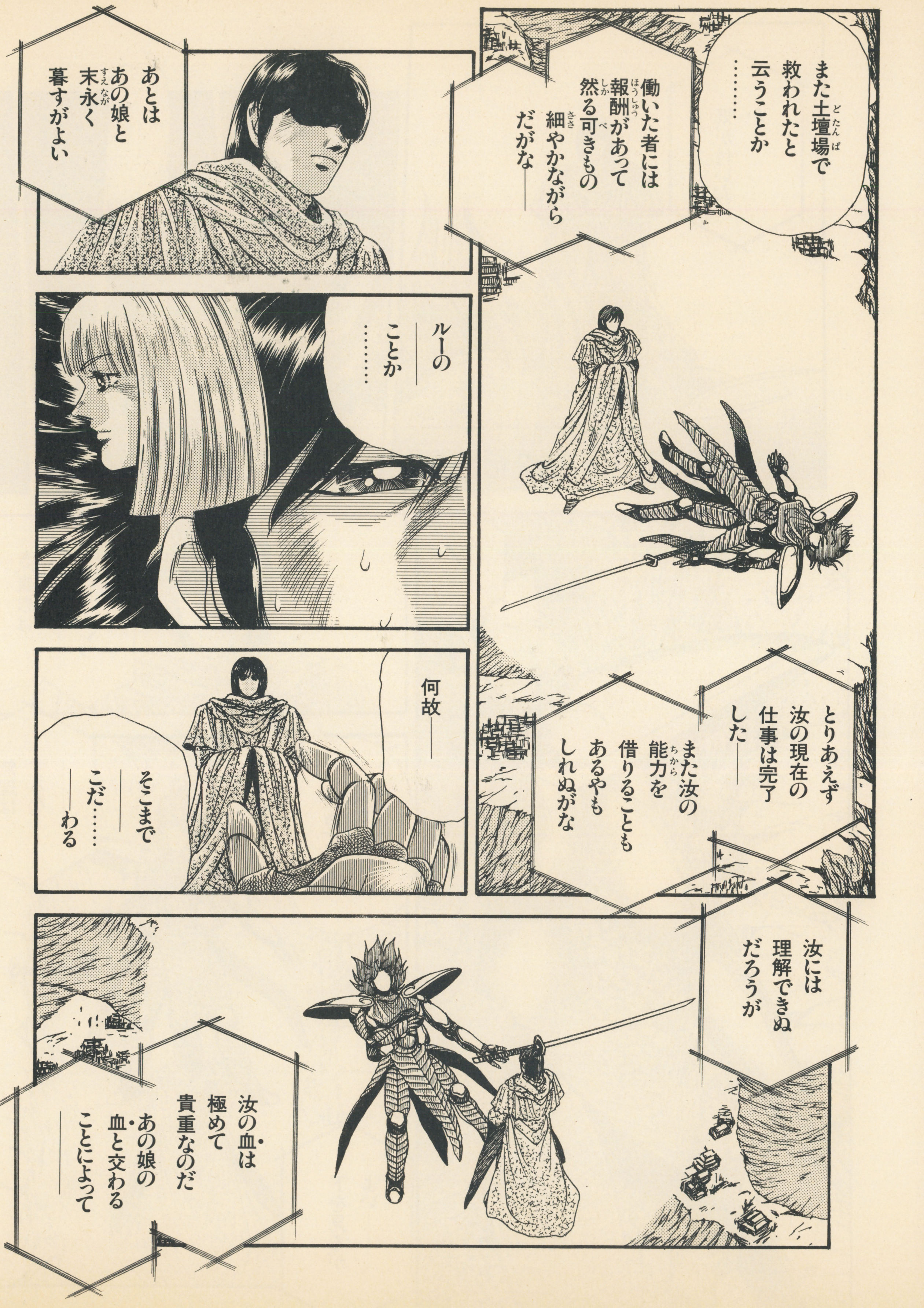
▲スマッシュTV（アスキー）ラウンドセレクト技▲舞台は近未来のTV番組、景品を集め邪魔する者は全て破壊する。でもこのゲーム、敵がやたら多く出現するんだよね。そのせいで先に進めず困っている君、この技を使えば楽勝でエンディングにたどり着けるぞ。やり方はゲームレベル設定画面で、右、右、上、下、R、Lと入力するとセレクト画面にきりかわる。あとは好きなステージを選んでスタートだ。ちなみにいきなりエンディングを見る事も出来るぞ。

ウラ技オールディーズ

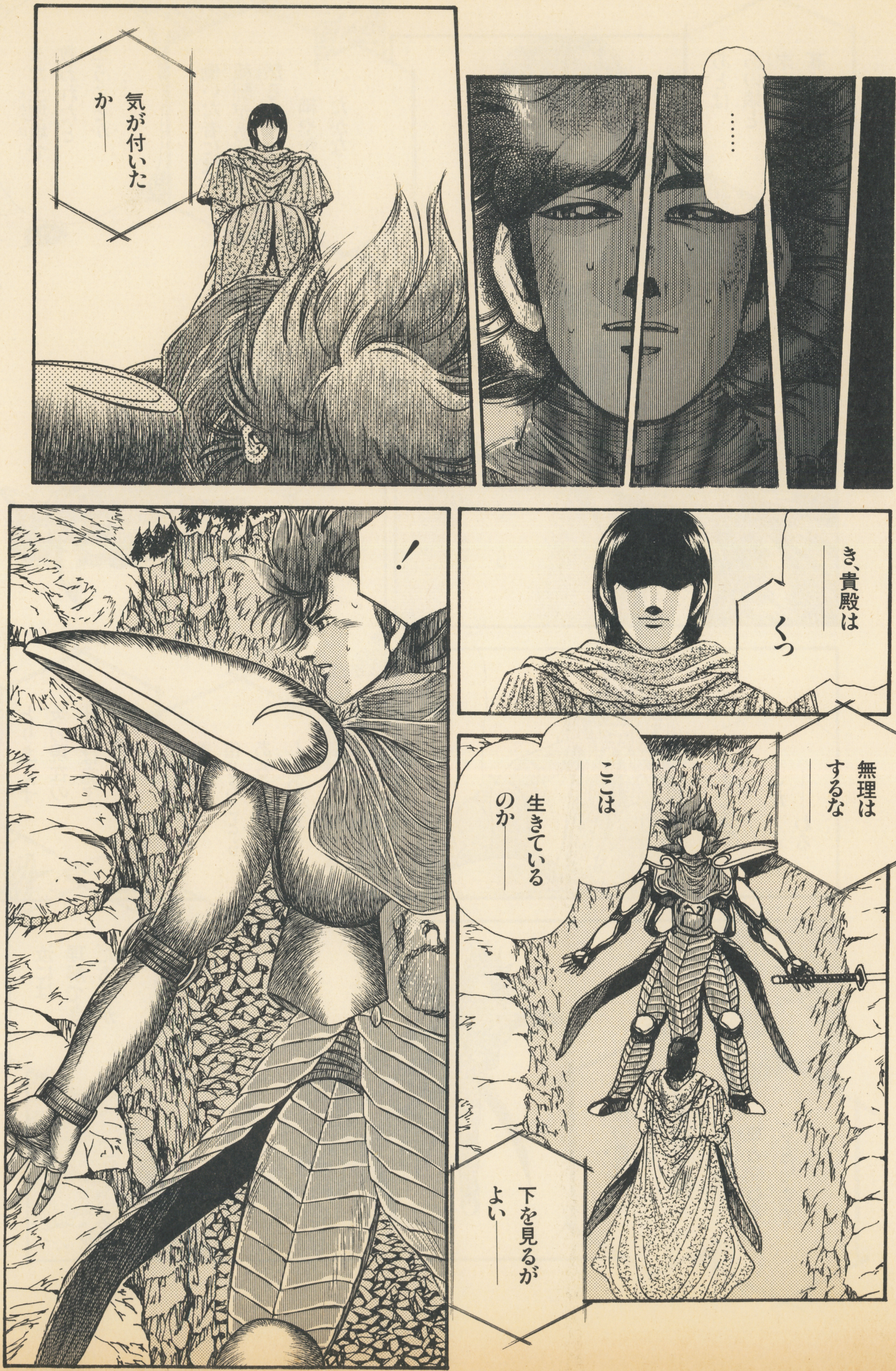
●スプラッターハウス（ナムコ）ハードモード●そのおどろおどろしいグラフィックは当時のゲームファンにとって衝撃的なものだった。ゲームとしての完成度も高く、人気も高い。もうとっくにクリアした人も今度はハードモードに挑戦して欲しい。タイトル画面の時に✚字ボタンの上を押し続けると、画面に「HARD」と表示される。さすがにハードモードは手強いので、気合いを入れてかかろう!!

●スーパーダライアス（NECアベニュー）ボスオンパレード●タイトーの人気シューティングゲーム。このゲームの魅力は何と言っても多彩なボスキャラ、そのボスキャラだけと戦う事が出来るモードがあるのだ。まずマルチタップの1Pと2P側にパッドをつないで、タイトル画面表示中に1Pの下＋セレクトボタン、2Pの上＋①＋ランボタンを押しながらⅠのランボタンを押す。さあ、迫力のボスキャラと熱い戦いを繰り広げよう。

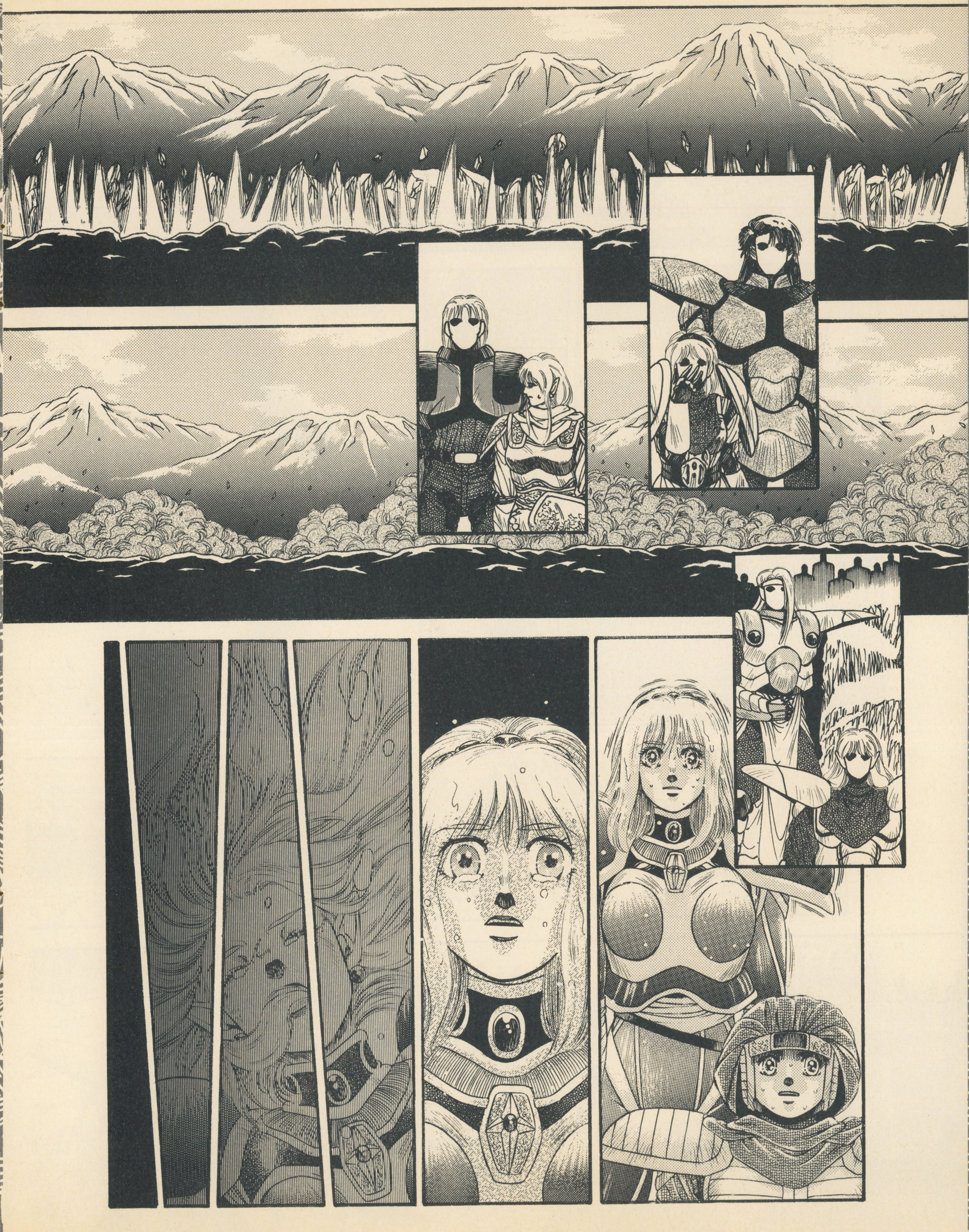




●ダウンロード2（NECアベニュー）コンフィグモード技●サイバーパンクな設定にシュールなグラフィックと完成度の高いシューティングゲーム。実はこのゲームにはコンフィグモードがあるのだ。タイトル画面表示中、セレクトボタン、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、セレクトボタンの順に押せば、面セレクト、サウンドテスト、デモ画面、残機数設定、難易度設定が出来るコンフィグモードに入る事が出来るのだ。



■ゼロウィング（東亜プラン）スーパーアイテム技■このゲーム、かなり難易度が高いので少しでもパワーアップしておきたい。そこで、ゲーム中に出現するパワーアップアイテムの同じ種類だけを取り続ける、すると自機を最強にパワーアップしてくれるスーパーアイテムが出現するのだ。ただし、途中でミスするとこのアイテムは出なくなってしまう。慎重に行こう。



ウラ技オールディーズ

■フォゴットンワールド（セガ）ザコ全滅技■エジプトっぽいところから日本っぽいところまで独特の雰囲気を持ったステージで暴れまくるシューティング。このゲームに便利な技があったのだ。ゲーム中にBボタンを3回ほど連打するだけで、画面上のザコが全滅するのだ。うまく使えばかなり楽になるぞ。しかし使うたびに体力が少しずつ減ってしまうので使い過ぎに注意しよう。

ウラ技オールディーズ

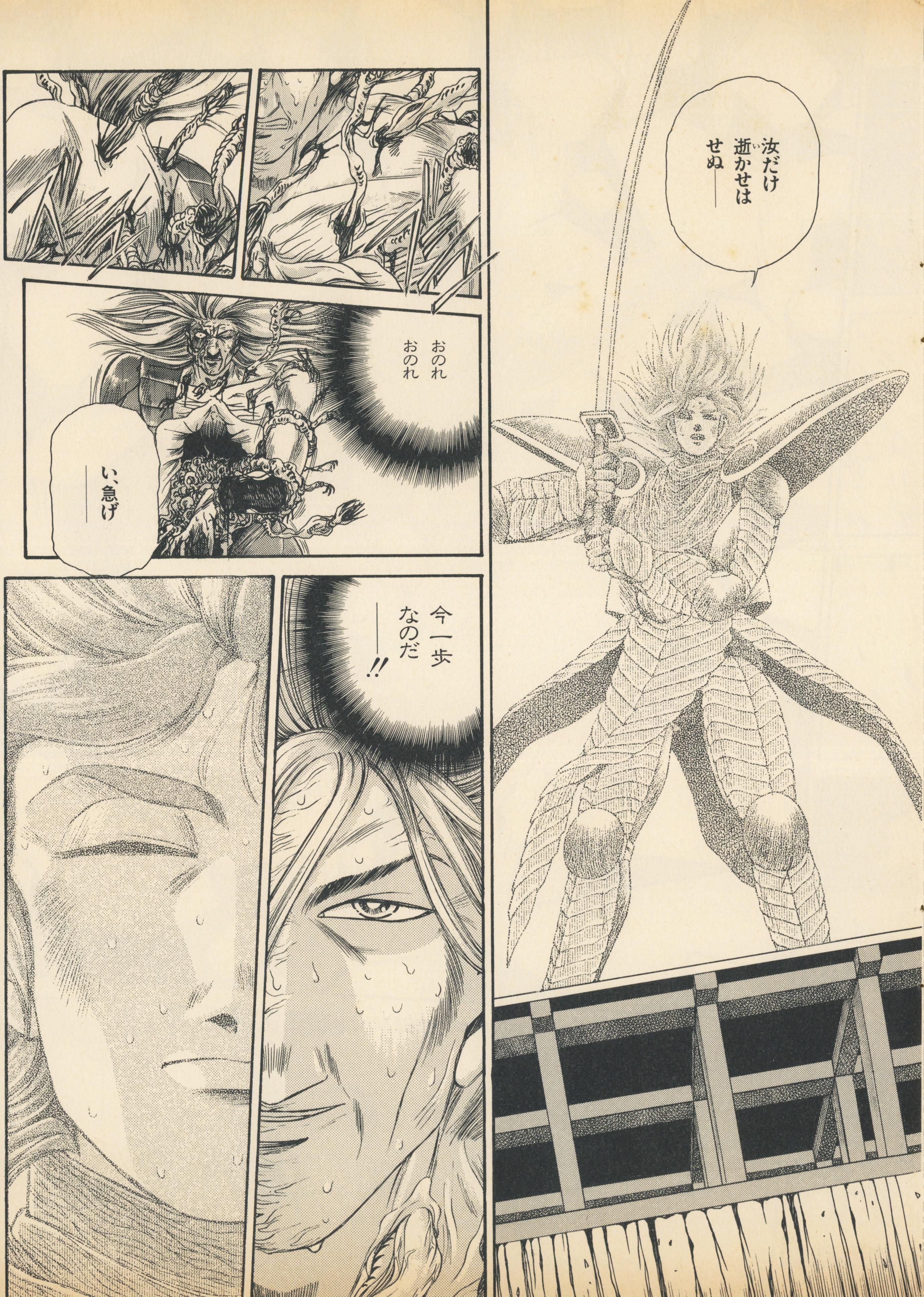
■ミッドナイトレジスタンス（データイースト）面クリアコマンド■捕らわれた家族を助け出す為に単身で敵地にのりこむハードなアクションゲーム。敵の攻撃もハンパじゃないので、この技で一気に最終面まで行って早くエンディングを見てしまいたいよね。やり方は、タイトル画面でCを押しながらスタートする。ゲームが始まったらポーズをかけてAボタンを押す。すると次の面に行けるのだ。これをくりかえせば最終面はもちろん、好きな面に行くことができるのだ。

ウラ技オールディーズ

●スペースハリアー（NECアベニュー）コンティニュー&モードセレクト●アーケードの体感モノで人気だった3Dタイプのシューティングゲーム。ハイスコア登録画面でパスワードを入力するとさまざまな機能が使える。まず「CNT」と入力すると、ボーナスステージの次の面からコンティニュー出来る。同じく「MD」と入力すると、操作系や残機の設定、難易度セレクト、サウンドセレクトなどが出来るようになる。

ウラ技オールディーズ

●パラソルスター（タイトー）サウンドテスト技●ご存知タイトーの面クリア型アクションゲーム。色鮮やかな画面に個性的なキャラクター、それにバッチリ合ったポップなBGMなど魅力十分。そのBGMを存分に楽しめる技があるのだ。やり方は簡単、タイトル画面表示中にコントローラーの下、Ⅰ、Ⅱを押しながらランボタンを押す。画面が切り換わって鍵盤とボリュームのゲージが表示されれば大成功だ。楽しめるぞ。



ウラ技オールディーズ

★やって来ました「ウラ技オールディーズ」のコーナーです。今回は◆ファミコン3本、▲スーパーファミコン1本、●PCエンジン5本、■メガドライブ3本の合計12本でお送りします。あと引き続きハガキの方も募集しているので、みなさんの知っている古いゲームのウラ技なんかをドシドシ送って下さい。ホント、心待ちにしているのでよろしくたのみます。

ふじむら日記

★前回に続いて賭け事の話（興味無い人ゴメン）。先日、友達と話したのだが、僕はどうも亜流らしい。ツキを考えないこと、時間がやたらかかること、オッズを見ないこと、他人を信用しないこと（あくまで賭場での話だ）。一瞬、そうか？　と思ったのだが、よくよく考えてみると、他人と買い方が違うのは事実だし、浮いていることも、亜流たる理由だと納得した。さて今年の収支はどうなるだろうか？

※この時代において、「宙歩(リトフェイト)」の呪文は実用化されてはいない。

木村くん日記

初めまして、新人の木村です。ついこの間までウィザードリィVにハマッていたのですが、最近は再びグラディウスシリーズに燃える毎日です。もとは編集部内でのグラディウスブームの影響なのですが、今ではウチに帰ってもグラディウスばかりやって、よく飽きないもんだと自分で思うくらい。おかげで近頃「みそ(ミサイル)」とか「だぼー(ダブル)」とか頭の中でうるさくて、こりゃ病気かも知れん。楽しいからいいけどさ。

H・S 期待の新刊本

★今号でいよいよクライマックスを迎えるコミック版ウィズ「ウィザードリィ外伝」が、早くも単行本になって帰ってくる。あの興奮と感動が再び甦るのだ。ウィズフリークでなくても絶対ゲットしたい「ウィザードリィ外伝第3部・復讐鬼の城（後編）」はJ－CC出版局　石垣環・著　定価￥980で2月20日発売です。絶対買おう!!

H・Sの期待の新刊本

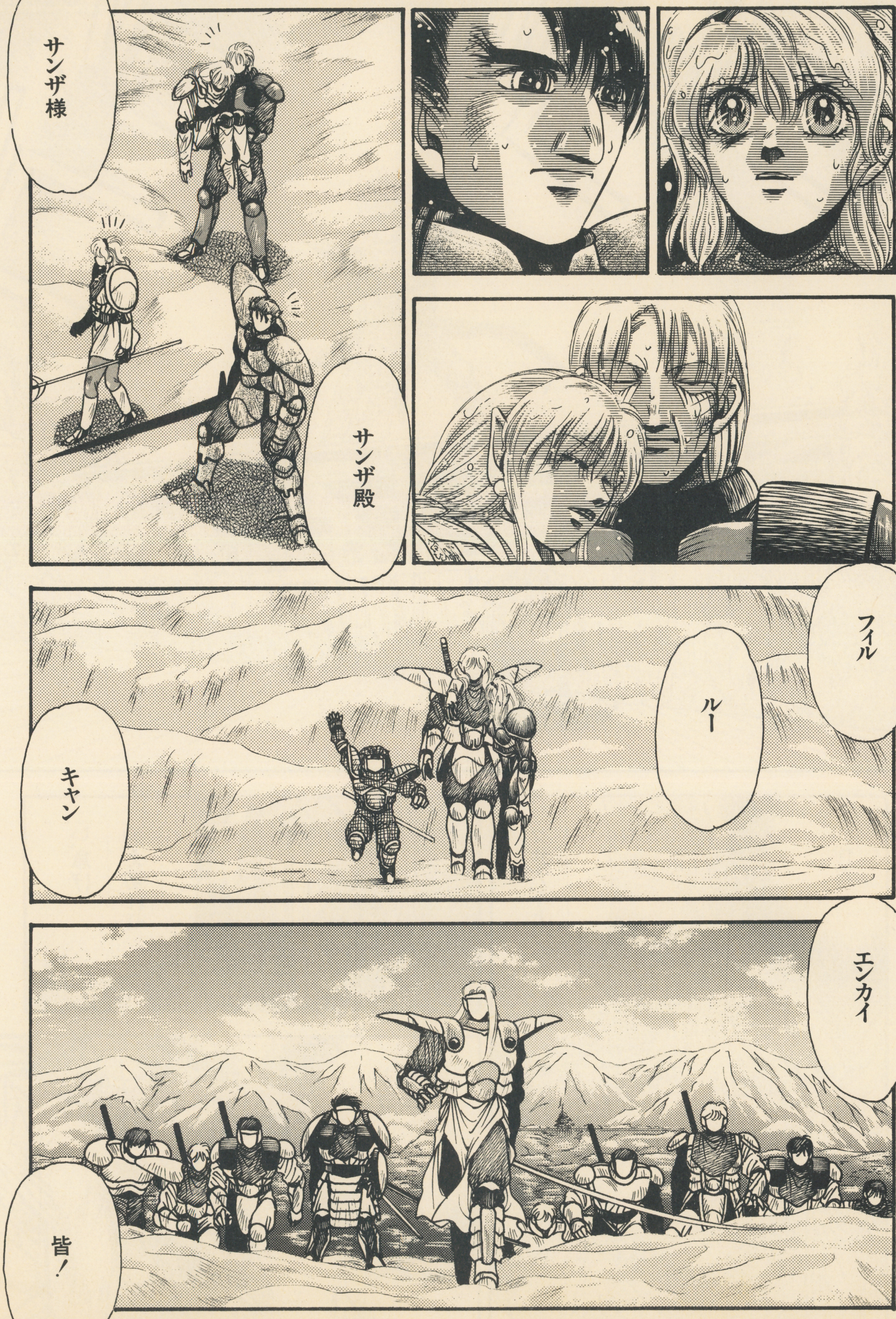
★数多くのゲームファンを熱中させた大作SLG『ポピュラス』がSFCに再登場だ。その名も『ポピュラスII』。もうハマッている人も多いんじゃないかな？ そんなみんなのためにH-PPONから本を出すぞ。これを買って読んで、スッキリしよう。「ポピュラスIIのすべて」は、J-CC出版局 H-PPON SUPER！編集部・編 定価¥800（税込み）で2月上旬発売予定だ。みんな、買ってね。

H・Sの期待の新刊本

★ゲームボーイですでに発売中の「ウィザードリィ外伝II」。難解な謎の数々にお困りの方も多い事かと思います。そこで迷宮の秘密を次々と解き明かす、すんごいアイテム「ウィザードリィ外伝IIのすべて」を使うと面白いようにゲームが進むぞ。「ウィザードリィ外伝IIのすべて」はJICC出版局 HIPPON SUPER!編集部・編 定価¥780で発売中! 買うといいぞ。

H・Sの期待の新刊本

★近未来の兵器、アサルトスーツ「ヴァルケン」を駆って数々の危険な作戦を遂行していく……はずなのにどうしても先に進めなくて困っている君、そんな時には、「重装機兵ヴァルケンのすべて」を見ればズバッと解決！ てなワケで「重装機兵ヴァルケンのすべて」は、JICC出版局 HiPPON SUPER！編集部・編 定価¥1000（税込み）で大好評発売中。今すぐ本屋に走ろう！



おハガキ・イラスト待ってます

★『ストIIターボ』はもうやらないよ、などと言っておきながら、元旦の3日からよもやと思って行ってみるとやはり新宿のゲームセンターで〝昇襲出ないよおこのレバァア!! などの矯声を上げてターボに打ち興じていた手塚一郎氏におたよりを出そう。対戦希望の方は「対戦希望」と書けば必ず対戦してくれますよ。ホントか? あて先=千代田区麹町5-5-5 JICC ヒッポンスーパー編集部「手塚一郎のハウッ!! て感じでしょ」係まで。

おハガキ・イラスト待ってます

★小説版ウィズ「風よ。龍に届いているか」を本誌で大好評連載中のベニー松山氏におたよりを出そう。小説の感想やイラスト、その他何でもOK！ 君もベニー松山氏に熱い想いをぶつけようぜ。あて先＝〒102東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局 HiPPON SUPER！編集部「ベニー松山かっこいいぜ！」係です。

おハガキ・イラスト待ってます

★最強、最期の闘いも、ついにクライマックスをむかえる。この感動を石垣環先生に伝えよう。イラスト、最終回の感想など何でも来いって感じで待っているのだ。あて先＝〒102東京都千代田区麹町5−5−5　JICC出版局　HiPPON SUPER!編集部「石垣環先生、感想を伝えます」係まで。おたよりドシドシ送ってね。

のりこの日記

あたしの好きなもの。人の心を理解してなぐさめてくれる『犬』。『夜の湿った空気』。『いつまでも一緒にいてくれる友達』。ひとしきり遊んだあとの『朝焼け』。『うす暗い照明』。『フルオープンにして走ってる車』。『岡村靖幸』。『怪しい紫色の煙』。一番信頼できる男の『横顔』。ロスへ行ってしまった友達の『天性の朗かさ』。『酸欠になった時の一瞬』。ママに買ってもらった『デカヨッシーのぬいぐるみ』。『冬のある寒い日』。そして『キミ』。

Wizardry®

ウィザードリィ外伝
復讐鬼の城
最終話「春思」作/石垣環

ウィザードリィ外伝第3部「復讐鬼の城」(完結編)2月22日発売決定!

郵便はがき

料金受取人払

葛西局承認

340

差出有効期間
平成７年２月
３日まで

●切手不要

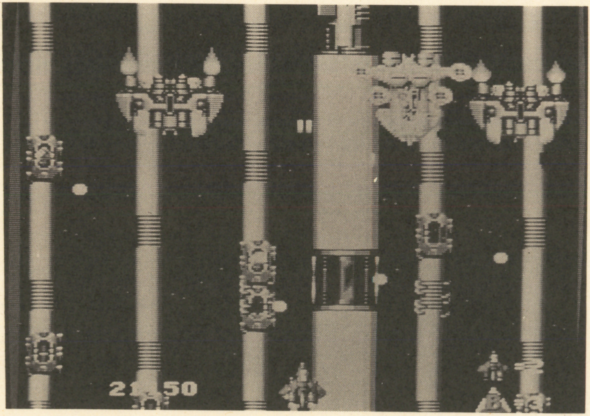
134-

東京都江戸川区西葛西6-29-9

東京コミュニケーションアート専門学校
大阪コミュニケーションアート専門学校行

キリトリ線

パンフレット ご希望の方は、このハガキ で！



Q1　どの学校のどのコースに興味がありますか？

A. TCA（東京校）　B. OCA（大阪校）

a. ゲームクリエーターコース

b. アミューズメントマシンコース

c. コンピュータ映像コース

d. コンピュータアニメーションコース

Q2　学校見学会に参加しますか？

（東京校）

2月21日(日)　3月8日(月)・19日(金)

（大阪校）

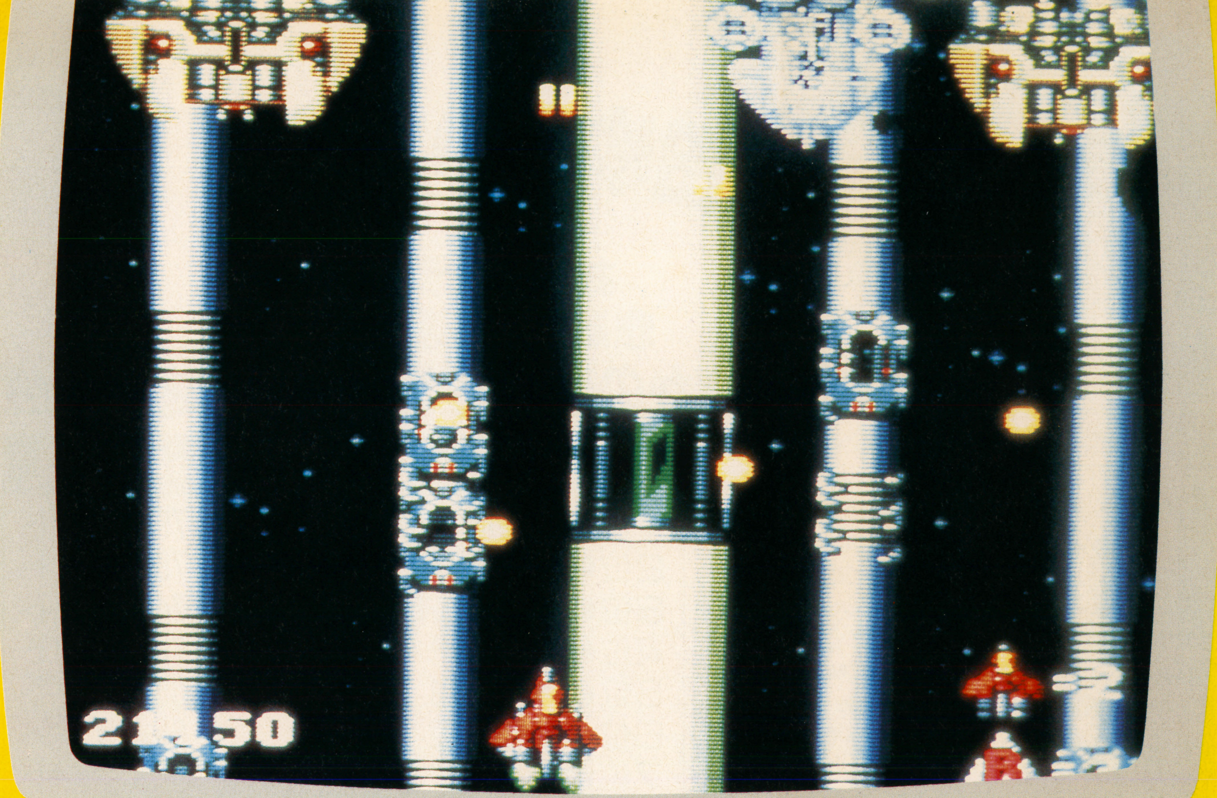
2月20日(土)　3月1日(月)・14日(日)・28日(日)

キリトリ線

ありがとうございました。入学案内（送料共500円後納切手可）をお送り致します。

フリガナ		男・女	生年月日
氏　名			昭和　年　月　日
フリガナ	〒(　　　)		
現住所	都道府県		
		☎　—	
高校名	立　高校	卒業年(○印をおつけください) '93年３月　年３月	

本校は認可校ですので入学資格は高校卒業と同等以上となります。



©1991 HUDSON SOFT ©1990 SEIBU KAIHATSU INC.

GAME CREATOR

究極の目標は、自作ゲームのとりこになること。

自称「ファミコンの達人」の皆さんへ。その才能を自室のテレビモニターの中に埋もれさせてしまうのは勿体ない。宝の持ち腐れである。ゲームクリエイターへの道をおすすめする。攻略する立場から、創作する立場へ。果たしてあなたは、ファミコン界の伝説の人になれるか…………業界は独創的な「天才クリエイター」の出現を待望している。

TCA／OCA

▶ゲームクリエーターコース
▶アミューズメントマシンコース ▶コンピュータ映像コース
▶コンピュータアニメーションコース

- 大手ゲームメーカーの協力を受けて、現役プロがコンピュータゲーム開発のノウハウを徹底指導。
- 独自の3年制で、単にコンピュータがわかるだけでなく、業界が求める豊かな感性と人間性をもつゲームクリエーターを養成。
- 卒業年度の春に「業界研修」を実施。プロの厳しい現場を体験し、様々な業務内容を把握。プロとしての実践力を修得。

学校法人
TCA 東京コミュニケーションアート専門学校
〒134 東京都江戸川区西葛西6-29-9 Phone：03-3688-6501

学校法人
OCA 大阪コミュニケーションアート専門学校
〒550 大阪市西区新町1-18-22 Phone：06-536-7181

入学資格：TCAとOCAは、それぞれ東京都、大阪府から認可を受けた専門学校です。高校を卒業した18才以上の方（男女）が対象となります。

学校見学会

東京 2月21日(日) 3月8日(月)・19日(金)
大阪 2月20日(土) 3月1日(月)・14日(日)・28日(日)

■高3生のキミたちのために〃午後1時より。
■お友達と一緒に参加しませんか？
＊自宅から学校までの交通費が1,000円（往復）以上かかる人にはその片道分を負担します。
■保護者の方の見学も歓迎します。
保護者の方の説明会も行います。
■お申込はお電話で！

入学試験

東京 2月14日(日)・28日(日) 3月15日(月)・29日(月)
大阪 2月14日(日)・28日(日) 3月8日(月)・21日(日)

BUG BOY CLUB (ステレオ) SUPER! 番外編

★第四回天下一ギャグ大会

うれしはずかし入賞コメント号である。テレながらも極めてスナオに写真を送ってくれた者どもに大いなる感謝。ななこ特製ボディにフィットして、心なしか表情も聖なる輝きに満ちておるな。そうそう、番外編なので今回はポイントなしである!!

第四回天下一ギャグ大会覇者

堀田ゆふいちろふ

おめでとう!! 悲願のV1達成!!

悔やむ大沢まさかの自滅!!! 堀田奇跡の逆転V!!!

ちゃい！ちゃいっ三又の動きを警戒しながらの出走であった。其之二でミンウつんう、べんてんピエロ(旧はいからてんき)が戦線復帰、3位以下は動揺から完全に足をすくわれ順位は大きく変動。大沢・堀田両雄の暴走を阻止する者は、ここで完全に消えてしまったのである…。ノ〜…。

半年という決して短くない期間、みんな本当によく闘ってくれた!!! キミ達はまさにBBS.！が世に誇れる最強の投稿野郎である!! 大会に参加してくれたすべての者どもに乾杯!!!

2人の運命を決めた勝利の女神

その名も 北島三郎!!

其之六、84ポイント。BBS！初のＬＶ⑥到達者・大沢の首位は確定的だった。しかしその号の最後のネタ『ドレイン君』で、信じがたいＷドレイン発生。三(さぶ)ちゃんをネタに使用したがゆえの不幸であった。大沢は6ポイントを失い、堀田は何もせずに栄冠を入手。大沢のケタはずれな投稿パワーを、堀田の執念と運がしのいでしまったのだ!! そう、予想だにしない結末であった…!!

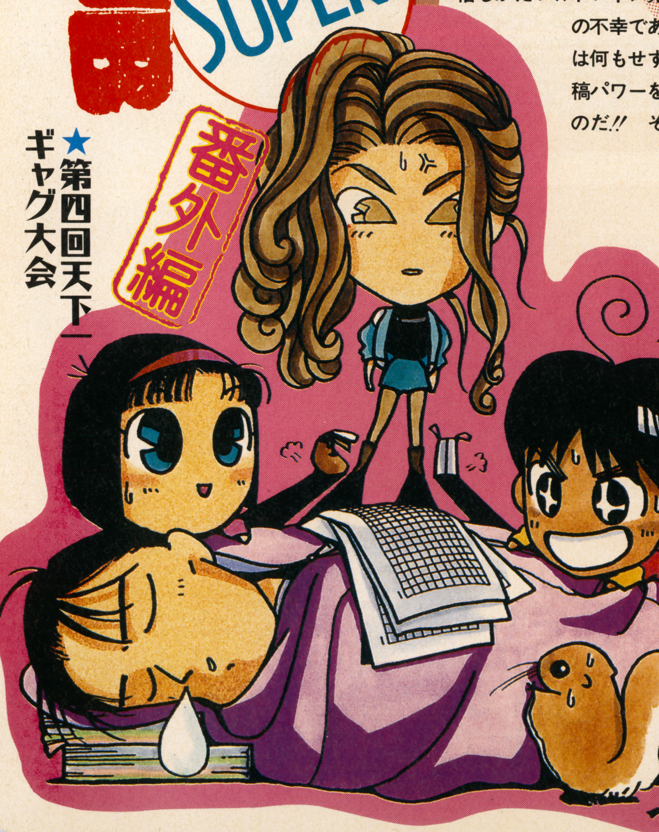
レベル3到達者最終ランキング

1位	●堀田ゆふいちろふ	79ポイント
2位	●大沢洋介	78ポイント
3位	●べんてんピエロ	74ポイント
4位	●DASH・翔	70ポイント
5位	●兵頭功也	66ポイント
6位	●色須魅亜	65ポイント
7位	●くりねずあいり	42ポイント
	●ミンウつんう	42ポイント
	●夢狩！	42ポイント
10位	●おりおフィアット	39ポイント
11位	●牛コマ500g	36ポイント
12位	●ゆーきゃん	35ポイント
13位	●BURUPON	34ポイント
14位	●大聖リース	32ポイント
15位	●気体定数誕生日	30ポイント
16位	●笹西三択	29ポイント
17位	●ファイヤー	27ポイント
18位	●昇龍脚!!	25ポイント
	●ちゃい！ちゃいっ三又	25ポイント
20位	●ＫＩＲＹＵ	24ポイント
	●村正宗	24ポイント
22位	●信山☆しんざん	23ポイント
23位	●元祖こぶ平道場	22ポイント
24位	●砂かけさあちゃん	21ポイント
	●ぷうかＪターボ	21ポイント
26位	●カカキッシ(前大会1位)	19ポイント
	●ばくはつ五郎	19ポイント
28位	●空所	16ポイント
	●ばくぜん	16ポイント
30位	●毛利礼智	15ポイント
31位	●勝筋再生ドラボン	13ポイント
	●スライムのふん	13ポイント
	●トリプル役満	13ポイント
	●魔利支天	13ポイント
35位	●筆ペン忍者が斬る！	11ポイント
36位	●大生糸	10ポイント
	●ライムライト	10ポイント

➡右の皆サマには記念品贈呈♥

㊕今大会で10ポイント以上獲得した37名様には、BBS！グッズをプレゼントするわ。楽しみに待っていてねん♥

㋪大沢くんのポイントは、其之一の集計で1ポイント足りなかったので修正してあるぜ。ひーっ!!ゴメン!! 同じく堀田くんの集計も修正し…㊕いー加減におしビシ!!㋪ひ〜ん。



今大会中に起きた4大ニュース!! ➡ ㋪みんなが誌上バトルを繰り広げてる間、オレ達の間にも様々な事件が起きたんだ。ちょっとだけ紹介しちゃうな！ ㊒…。

やつの名は堀田!!

そう、もう万年入賞どまりお約束男とは呼ばせない!!

大沢が主導権をにぎっていたハズの首位攻防戦。フタをあけてみればかような結果に終わったが、まれにみるベストマッチであったことに違いはない!! 皆でたたえようではないか!! 入賞した10人の戦士達を!! オー、ワンダホホ～ン!!

1位

お父さんお母さん 汗水たらしてかせいでくれたお金をハガキにつぎこんでしまいどうもすいません。でもやったよー!!

どひゃー! オレが1位いいい!? あと2年はダメだとおもったのに。やったぜ! というわけで 次回もいただきます。 注:オレの写真を初ヒ使うのを禁ずる

アンケート解答

❶「ゆういちろう」と書こうとしたが間違えてそのまま。❷S51.6.22(O) ❸びふナイト。鼻につまって死にかかった。❹ミノムシ。❺チャーハンの香り。❻手羽先の骨。❼昔、裏の仕事をしていた老人。❽1位『エレベーターアクション』、2位『ハイパーオリンピック』、3位『ナゾラーランド』/㊛将来はライターになりたいそうですのよ～!

永遠の2位であれ!!

♥キミはずっと準優勝のままでいな!! それが一番!! fromべんてんピエロ他多数

♥優勝できなくてもアナタがBBS最強戦士だ。 fromミンウつんう

♥1位になれたらいいのになぁ……っていつも思ってました。くぢけないでがんばってくださいね。 fromくりねずあいり

♥キミがいないと盛りあがんないぞ! 次回もがんばれ! fromおりおフィアット

♥次は絶っ対負けねぇぞ!! 新必殺技"ハガキ両手書き"の威力を思い知らせてやる!! from怒りほとばしる大沢洋介

㊝みんなの期待を裏切れてよかったです(笑)。2位のイメージ強かったみたいだから。でも本当は「2位のままかな」って思ってた。私立で受験がなかったのもツイてたかな…(笑)。

世紀の貼り師・大沢!! 次のイケニエは誰なのか!?

おのれ堀田とBBS!! この恨み晴らさでおくべきくわ～!!

アンケート解答

❶本名。❷S51.3.6(A) ❸新ルルA錠。❹クワガタ。❺ニューアンメルツヨコヨコ。❻G馬場(?)。❼読売新聞川柳常連だった祖父・大沢富治。❽1位『SDガンダムワールド』、2位『ぺんぎんくんWARS』、3位『FFⅣ』

1992年12月8日午前10時45分「大沢さん 速達でーす」という声と同時に俺はベッドから飛び起き、『HIPPON SUPER!』というシールの貼ってあるピンク色の封筒を手にした。第四回大会「笑え王」までトップを走っていた俺はこの時にはもう優勝のコメントも考えてあった。早く優勝の通知を見ようと急いで封を切ると、そこには「おめでとう大沢洋介君、アナタは2位ですのよ」という文字が……。俺は「2位ですのよ」じゃねーよこ[redacted]のサル女!」と思って、(冗談ですよ)優勝したときのコメントも考えて書いておいた紙を破り捨てた。(これは本当です)
第四回天下一ギャグ大会 投稿ハガキ枚数240枚(9840円)(税込9888円)
上位入賞商品(第一希望)ドラゴンクエストⅤ
1992年12月10日午前5時37分

♥大沢くんのネタはすばらしい。特に貼りネタがいい。11月号のカカキッシ君ネタなんてもォ最高!! これからも笑わせてね。(でも俺の写真はネタに使わないで) fromDASH・翔他多数

♥あなたのセンスは本当にすごいです。 fromくりねずあいり

♥次レースではまずきさまを倒す!! fromべんてんピエロ

♥アンタは強い!! とにかく強い!! 次回もアンタと優勝争いをやりたい!! 本気でそう思う!! from堀田ゆふいちろふ

㊅カカキッシくん、山奥にこもって修業でもしているんでしょうか……!? 次回はぜひがんばってほしいです……(悪魔の微笑)。堀田くん……写真載るんだってね。みんなも。ふうん……。楽しみですね、それって。でしょ?

お母さんへ

冷蔵庫にあったフリスキーモンプチを食べたのは私です。ごめんなさい。

大沢洋介(埼玉県)

2位

アンケート解答

☞データの見かた…❶PNの由来、❷生年月日(血液型)、❸好きな薬、❹好きな虫、❺好きなにおい、❻好きな骨、❼タイプの老人、❽お気に入りゲームBEST3。㊙アンケート解答より。

グレート一行おたより

12月号のフーマさんへ❶理科室の水は理科の先生にしか飲めません。それ以外の人が飲んでもマズく感じるのだそうです。なぜかはわからないです。なぞです。(大阪府・佐分エステリア)↑㊝理科教師専用水～?? ㋪すげぇまずそうだぁ! ㊝一体理科室にはどんな秘密が!? ㋪混乱～。

レッド白鳥 衝撃!! **やはり子が!?** ㊝まず白鳥はちょっとショックよ。アイツなんと10月に離婚…㊋こらっっ!! ㋪2人の子供は奥さんに引き…㊋やめいっっ!! ㊛20歳で結婚なんて早…㊋だーっ!!だーっっ!!

見よ!! 激戦を闘 BEST10

3位 べんてんピエロ（東京都）

新PN（ペンネーム）で新人のフリ!? 驚異の追い上げ魔

アンケート解答

❶吉祥寺の"弁天通り"から。ピエロは「皆の引き立て役に回ろう」の意。❷S47.6.26（多分A）❸バファリン。❹クワガタ。❺ジャスミン以外。❻助骨。❼金をよくくれる老人。❽1位『DQⅤ』、2位『信長の野望・武将風雲録』、3位『ストII'』

え、アナタがはいからてんきさん!?

♥はっきり言って怖いです。from大沢洋介
♥ふっと出現して、アッと言う間の3位。タダ者じゃないですね。from広瀬麻紀子

（べ）過去、青葉・はいからてんきというPNを使っていたが今イチふるわんかったので、今回は1年ぶりの投稿なんです。感激です。
（本人の希望により顔掲載は避けました）

4位 DASH・翔（北海道）

安定・充実がウリの超有望株!!

第1回大会から76位→26位→31位ときてついに4位だ〜 今大会初め「このまま3流投稿戦士のままでいいんだろうか」と思い、今大会いい成績残せなかったら投稿やめよう、て思ってたんですけど、4位に入れたし、もうちょっと続けよーっと。しかし4位でも写真送るんですか。最近まともな写真とってないし、しょうがないから受験に使う写真（僕は受験生）と一緒にとってきたんで、こんなのでよかったらのせてやって下さい。読者のみなさんも、この写真に教科書のように頭に槍とか刺して楽しんでいただければ光栄です。しかし僕は4位に入れたものの、絵が下手で困ってます。同じ北海道なのに、ゆーきゃんエんなんて死ぬほど上手いもんな〜。弟子入りしようかな。僕は小樽市に生息してるんで、紀伊國屋書店小樽店か、市内のゲームセンターにまれに出没します。見かけたら笑ってやって下さい。今度ここにのるときは（永遠になかったりして）花の大学生になってるといいな
某Yゼミナール 北大文I（HLI）コース 214035H DASH・翔

小樽の純ぼくな味わいが魅力…

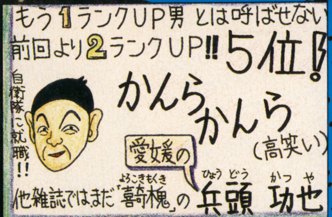
♥つぶやきにも似た、さり気ないネタが好き。そぼくってゆーか、いいと思う。 fromほしだいすけ
♥イラストが何だか味がある。キミはきっと善人なのでしょう。 fromメガな奴

（翔）其之二までで5点しか取れなかったんで、また30位ぐらいかな〜って思ってたんですけどね。まさかね〜。

アンケート解答

❶「ダッシュをかける」の意。幼稚くさいんですが気に入ってます。❷S48.5.28（AB）❸sante FX。❹ゴキブリ。1度見てみたい。❺ラベンダー。❻大腿骨。❼席をゆずると礼を言ってくれる老人。❽1位『ストII』、2位『DQ』、3位『BB（バブルボブル）』

5位 兵頭功也（愛媛県）



投稿人の輝ける星 その名も喜奇木鬼

♥他誌でも昔からよく名前を見かけて、ずっと憧れてました。目標の人と上位争いができてとてもうれしいです。またお手合わせお願いいたします。 fromDASH・翔他多数
♥男なら本名で勝負ですよね！ from大沢洋介

（兵）何とか念願のBEST5入り。本当にうれしいですっ!!

アンケート解答

❶本名。❷S49.8.10（BRh-）❸目薬。❹カブト虫。❺パン屋のにおい。❻頭がイ骨。❼スケベなじじい。❽1位『DQⅤ』、2位『メタルマックス』、3位『バルーンファイト』／（桜）「いしかわさん、BBS！での完全復活を望む」だそうよ♥

6位 色須魅亜（兵庫県）

男1匹終盤勝負 そうだろ兄貴!?

色須魅亜の本名は亀谷雅美
信じてくれない人がいるので言わせてもらいました。大阪の上谷一え、後藤晃、竹中周平、尾崎昌樹、北山健治、それから和渕久義、その他、見てるかっ。ということで6位。いいね。ごついい。当初の目標は前大会3つとも一歩手前だった「LV④達成」でした。それが1月号でいきなりLV⑤に達してしまい、驚いたものです。そして最終的に6位というポジションを得られることとなりました。ありがとうございます。ただ、「5位より上が、ソフト一本」で6位っていうのはなんかもうごっつなんかもう。まあ目標が達成できたのでいいんですが。次回こそは、「5位以上」にこれを目標にして頑張ります。では次回「デーモン小暮は実は野村義男だった」をお楽しみに。
黒一色ですいません。
第4回大会6位、色須魅亜

俺はいつでも真剣さ…ふ…

♥アナタはBBS！で唯一硬派なニオイがしますが、気のせいかな？ 応援してます!! from坂田忍他多数
♥色須さんのZOKU物くんネタが好きです。 from広瀬麻紀子

（色）過去のBBS！を見ると50ポイント以上取った人は、第1回が1位、第2回が2位、第3回が1位。すると今大会はけっこうハイレベルだったのかもしれない。いやいやとても。

アンケート解答

❶某誌にて、"愛夢総理（アイムソーリ）"という編集者がいた。それをローマ字にして逆読みし、漢字をあてた。❷S50.2.18（?）❸極秘。❹嫌い。❺アンケート用紙。❻骨よりジン帯。❼70歳でMD（メガドラ）知ってる老人。❽1位『PS（ファンタシースター）』、2位『オホーツクに消ゆ』以下etc.

半魚ヒロミ ア然!! わしづかみ!!

（な）ヒロミ君は出勤途中、東○線内でチカンにあっちゃったんですの。（桜）ガテン系のオヤジだっけ？（ヒ）そ!! も、ギュワーッて握られちった!!（桜）なに？（ヒ）だからこ…（な）やめ!!

コレがいぬいた戦士だ!!

お父さん、エコーはがきを買ってきてくれてありがとう。

7位 夢狩!（静岡県）

誠実なネタとイラストが大人気

アンケート解答

❶『WIZ』でお気に入りのパーティの呼び名から。❷S49.2.7（A）❸センブリ。❹カイコ。❺お線香。❻あぶみ骨。❼そぼくなかた。❽1位『DQII』、2位『ストII』、3位『太陽の神殿』/㊑『没ハガキは再生紙へ』ですって。人柄が出てるわね。

勝手に増えるライバル達

♥彼女と僕が結婚すれば、ぶっちぎりで優勝できるでしょう。　fromべんてんピエロ

♥住所と電話番号教えて下さい。from兵頭功也

♥じつは密かにライバル視してました。お互いこれからもがんばりましょう!!　fromくりねずあいり他多数

夢。あおり。に1枚も載らなかったのが残念です。

7位 ミンウつんう（福岡県）

実力派、そーっと復活する!!

お父さんお母さん、ボクはこんなに立派になりました（涙）。

お帰りなさいと言うべき!?

♥あなたといしかわさんのカムバックは正直言ってイヤだ（笑）。でも次回もがんばりましょうね!　from堀田ゆふいちろふ他多数

♥老兵は死なずってヤツ？　久々なのに強い強い。もう引退はな・し♥　fromライムライト他多数

ミいしかわさんの復活した気持ちわかるなー。うんうん。

アンケート解答

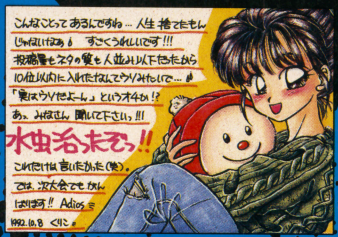
❶両親につけられた。❷S49.2.15（A）❸モルヒネ。❹カマキリ。❺無臭（←おいおい）。❻タコの骨（←あのね）。❼2才くらいの若い老人（←こらっ!!）。❽1位『キャプテン翼』、2位『ベストプレープロ野球』、3位『ストII』

投稿の魅力に引き寄せられて再び参戦しました。7位には満足なのですが、次大会は優勝を目指しますので投稿者のみなさまにはご協力（?）をよろしくお願いします。

7位 くりねずあいり（東京都）

キューティイラストさく裂よ

母へ。受験やめてごめんね。ノイローゼにならないでね。妹へ。もうそれ以上グレないでね。留年しないように。父へ。つべこべ言ってねーでさっさとオンナと別れろっ!!



アナタの健康的な絵が大好きです!

♥大変キレイなイラストがすてきだと思います。がんばってください。　fromDASH・翔他多数

♥住所と電話番号教えてください。　from兵頭功也

くぜひとも10位以内に入りたいと思ってたので、泣きたいほどしあわせです♥　どうもありがとうございますー♥♥　ばつはつ五郎さん愛してるーっ!!　いしかわさんもーやめちゃイヤ!!

アンケート解答

❶中1のころ作ったオリジナルキャラ"アイリス"から。"リス"を漢字の栗鼠にして、読み変えて"くりねず"に。❷S4.5.2（A）❸セデス。❹ありんこ。❺銭湯の香り。❻鎖骨。❼天気予報の福井氏。❽1位『DQIII』、2位『MOTHER』、3位『真・女神』

10位 おりおフィアット（静岡県）

バイクと貧乏を従えた貴公子

23歳にもなってこんな事をやってるバカ息子ですが、どーかひとつあたたかく見守ってやってくださいね（笑）。

アンケート解答

❶大好きなバイクのレーシングチーム"ヨシムラ スズキ"の87年スポンサー"OLIO FIAT"から。❷S44.11.23（A）❸萬金油。❹コガネ虫。❺コカ・コーラ。❻フライドチキンの骨。❼ポップ吉村。❽1位『ストームFX』、2位『SF』、3位『ストII』

ナイスガイが行く!!

♥さわやか青年というイメージがありますね。　fromくりねずあいり

♥静岡県にはHIPPON読者が少ない気がしますがどうでしょうか？　from夢狩!

お最初は調子よかったので「このまま行けるか!?」と思いましたが、中盤からズルズルと…。ちょっと悔しいですが、ランクインできてうれしい。

ついにベスト10入り!
うれしい!とにかくうれしい!!
思わず「さむイボ」が立ってしまったほどうれしい!!!
次回もランクインをめざすぞ!
PS. だれか方向オンチの俺とツーリング行ってくれ〜。タンデムでもいいぞ!（いねーって）
黒い「ぢすぺけR」を見たら愛の手を!（笑）

ヒみんなさァ、写真をこーいうふうに使われるとは思ってなかったろうなァ。桜イイのよ ギャグ大会なんだから。上位入賞するからには、さらし者になる覚悟もできてたハズよ!! な白鳥さん、さっきから元気ありませんの。自げ、元気であるぞ…桜パパ♥自!!桜ホホ!!

ななこ　激怒!!　**偽まりもに涙!!**　桜12月、北海道出張する同僚におみやげを注文したななこ。なまりもを注文しましたの。ヒでも渡されたのは合成繊維の塊だったんだよな!!なべ、別に怒ってませんの…!!ヒわははは!!

ボンバー二行おたより

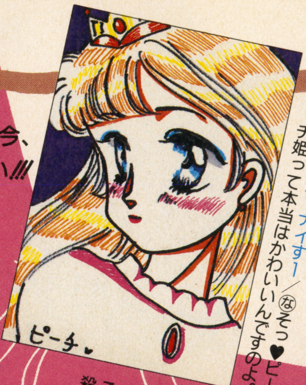
12月号のフーマさんへ ②理科室の水は飲めるんです。理科部はアレでラーメン作ったりうどん作ったりします。衛生的にも、理科室だときちんと水の検査とかできるので安心です。（東京都・ちゃある）↑㊖理科部ってなにする部なんだ!? ㊝うどん食べる部でしょ。㊖コンフュコンフュ!!

BBギャラリー

ゲームがらみのイラストならナンでもOK♥

『龍虎』のキング、『SMC（スーパーマリオカート）』のピーチ姫。今、ギャラリーではこの2人が最高に熱い!!!

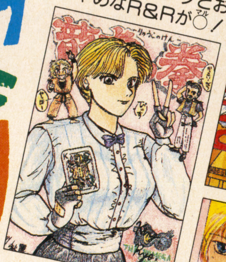
王（キング）VS女王（ピーチ）



←秋田県・ナイすー／㊨そっ♥ピーチ姫って本当はかわいいんですのよ。

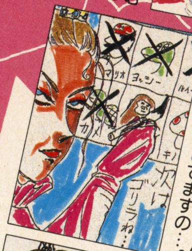
←東京都・くりねずあいり／㊨カゲのある表情が不思議な魅力に出してますの。ステキ。

→埼玉県・広瀬麻紀子／㊨むこうの方でノコノコ達がひき殺されてますの〜…。絶句…。

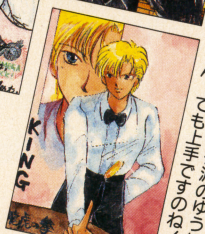


↓奈良県・秋麗／㊨生き生きしたキングとおちゃめなR&Rが〇（マル）!

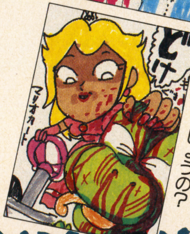
←神奈川県・なるとろろ／㊨構図といい表情といい不敵なかんじのキングですのよ〜♥



←東京都・ほしだいすけ／㊨1人ずつ消していく気ですのね。殺人鬼と化してますの…。



←埼玉県・たかおゆうは／㊨アンチキング派のゆうはさん。でも上手ですのね!



←千葉県・佐川択／㊨勝利と殺害、彼女の目的はどっちでしょうの?

マリオペインター大暴れ!!

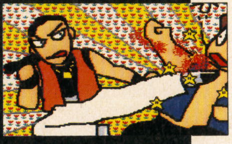
MP（マリオペイント）による力作が集まったので紹介しちゃうのである。民衆よ、マウスを愛せ!!

↑山形県・日雀／㊐肉々しい大型菌類2km/hで徐行するの図。

→鳥取県・忍者トットリくん／㊐死んでる顔と快活なポーズがポリゴ〜ン。

↓新潟県・麦ちよ子／㊐じみ〜の猛攻撃である!! 見事!!

↓徳島県・ふりんと／㊨ロバートVS.マメマメマーメ。平和である。



↓福島県・ゆめぽえじー／㊐GB集合体のボスか!?うむ!!

↓東京都・ザ・姉妹／㊐あの月影先生登場ぞな。ゴフッ!!

スペシャル 受験生ファイア!!

若人よ。勝負の時は真近に迫っておる。覚悟を決めよ。しかし悪あがきも忘れるな。あがけばツキも手に入ろう!!

オレたち受験生!! うおお〜!!やったるで!!

●受験だっ!! 狙うは地元・北海道大!! 合格するぞ〜!! 北海道・DASH・翔

●もう「センター10日前プラス30点」っつーのに賭けるしかねーなぁ…。 北海道・はぶ

●やるだけやったつもりだけど、やっぱり超ドキドキです。自分だけ落ちて友達がみんな受かっちゃったら……怖い。埼玉県・涼

●お母さん見てて。お父さんプレッシャーかけないで。 山形県・風が吹いたら

●DQVを買った。しかも徹夜しちゃった。WIZVも買った。何だか昔もこんなことをした気がする…(ハッ! あれは確か高校受験の時だ……) 北海道・赤い風K介&DON

●この時期ばかりはハガキというものの存在が激しく憎い。あ、またネタがうかんだ。ハガキハガキ、と。 大分県・イレイザー瞬

㊖ははは!そうそう!㊝両立するのよ両立!!

私たち応援するだけ!! みんながんばれ!!

●HIPPONは俺たちに任せて思う存んぶん戦ってきなさい! 神奈川県・勝筋再生ドラボン

●皆さん今ごろはラリホー状態でしょうね。ここまできたら居直りましょう!薬丸くんだって「じたばたするなよ♪」と言ってます。 千葉県・蛇仙人

●なげるな逃げるな人のせいにするな。君自身の勝負なんだからな。がんばれ!! 京都府・セラフ緑水紅

●落ちたっていーと思う。やる前にあきらめなきゃさ。 広島県・日高レナ

㊐心から健闘を祈るぞよ!!!

←東京都・ちゃある

桜五段 号泣!! **Rom²再起不能** ㊖確か9月。お姉（ねエ）はでかまるを食べながら『天外II』をプレイしていて、Rom²の上にどばっと…㊨でかまるをひっくり返しましたの。㊖スゴかったぞ〜。1.5倍だもんな!! ㊝キー!!!

特設質問箱II

兄貴の部屋

迷える小僧どもよ。またまた質問&相談がたまってきたので特設してしまうのである。悩みは何なりとハガキにぶつけてよこすがよい。人生は悩みだ…。

♨白鳥兄貴へ。隣のクラスの坂崎(仮名)に告白されました。やつはサッカー部のキャプテンで身長186cmのやな男です。　埼玉県・月刊さぶ
㊀ぜいたくを言うなバカ者!!　一生涯告白というイベントに縁のない者もいるのだ!!　坂崎(仮名)に厳しく愛されるがよいわ!!　オ〜!!　ラヴラヴ♥

♨白鳥さんは美術部1年16歳の美少年は好きですか。俺はきらいです絶対。　岩手県・孝二R
㊀サボテン栽培部か特殊工作員養成部なら可。

♨あっ、兄貴っ、そんな、信じられないっ…オレには徹という後輩がっ…　青森県・翔セフィ
㊀一生やっとれバカ者がっ!!!　ホーーッ!!!

♨前略白鳥さん。すごい、筋肉ってホントにすごいです。ではまた。　高知県・佐々木省吾
㊀お主は『ドカ○ン』の谷津吾朗か!?　しかも内容が見えぬ。どうスゴいのか追って連絡せよ。

㊀…くれぐれも健全なミチを歩めよ。オ〜…。

兄貴な仲間

↓東京都・ニンジャマン二平!
㊀左手の木づちがなごりをとどめておる。魔物(モンスター)など育てるべきではない。

しめ切りは
毎月23日

あて先は

〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER!」
BBS!「○○○」の係(○○○は各ブロック名)

投稿するときのお約束

1. 住所・本名・年齢・電話番号を明記!
2. PN(ペンネーム)を使う時は最大10文字まで!
3. PN(ペンネーム)は途中で変更しない!

※投稿はハガキで。「BBギャラリー」に限り封筒入り可。絵ネタの場合は、特に文字を大きく書いてくれ!

おことわり➡ネタの内容により、あて先とは別のブロックに掲載される事があります。
おことわりII➡無法ブロック『勝手におハガキ』も健在。ただし、ドレイン君も健在です。

次回より新展開!!

「さ、次は第五回大回か」と思ってるキミ、甘いな!!
4月号では新たなるBBS!がキミの脳ミソを直撃だ!!
さぁ、下のガイドを読んで強力なネタを頼むぜーい!!

ブロックガイド

あおりでインパクト
でっちあげのニュースを「おォ、こりゃー大事!!」と思わせれば勝ち。スポーツ新聞の見出しを参考にね。

眠れない夜
くだらない事なんだけど、考えると夜も眠れない!!　気になってたまらんわいっ!!　という話題を募集だ。

カン違いだよ全員集合!
今までずっと信じていた事がじつはマチガイだった!!　という体験を報告してくれ。友達の話でもOK。

The・怒気メント!
ヤリ場のない怒りを思いきりぶつけてくれ!!　静かな怒り、叫びたいほどの怒りetc…何でもカモン!!

ZOKU物(ゾクブツ)くん
新作ゲームや続編ゲームを好き勝手に考えてしまおう!!　タイトル、ハード、発売日までおまかせだ!!

それ行け!ゴロゴロジジー
こんな状況に立たされたとき、人間のとる行動はこの3つだろう、というスタイルで統一しちゃうぞ!!

BBギャラリー
ゲームからみのイラストブロック。必ずゲーム名かキャラ名を明記!!　"友の会"有りゲームは避けよう。

ふとした衝動
「こーいう時、ついこんなコトをしたくなる!　コレって俺だけかなァ?」思いあたる事があったら告白!!

オトナの風景
自分より年上のヒト達を観察して、その行動をありのまま報告してくれ!!　オトナって意外と変だぜ!!

県外魔境
都道府県市町村に関するヘンな誤解・自慢・ボケなどを大募集!!　地理の苦手なヤツの晴れ舞台だな!?

スクールウォーッス
学校・学生に関して発見した事や物を報告しよう!　男子校、女子校ならではの風景も歓迎しちゃうぞ!!

サンダー二行おたより

12月号のフーマさんへ③「理科室の水を飲むと溶ける」という噂があるので試してませんけど、溶けるくらいだから体に悪いのでは?　ちなみに美術室の水はおいしい。(千葉県・剣舞)↑㊥とと溶けるって…まさか…㊑体が溶けるですって〜!?それ水じゃないわよ!!　㊥もォ絶対飲まない。

SUPER! テク道場

広すぎて歩きつかれる、デカマップ

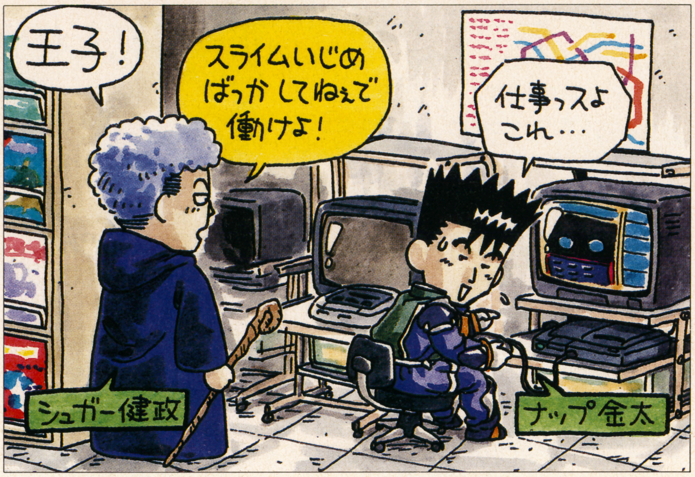
寒さキビシ〜イ今日このごろ。みなさんいかがお過ごしかな。雪が降る日はネコといっしょにコタツにもぐり、大作や話題作りのRPGを楽しむのがイチバンだよね。

PCスーパーCD-ROM	ハドソン	発売中	7200円

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

◎中盤〜後半にかけて徹底解析

美しいビジュアル、流れるようなストーリー展開で人気だった前作『ドラスレ英雄伝説』。そのゲーム世界をさらにスケールアップさせた、シリーズ最新作『II』を今月は攻略していくぞ。役に立つテクニックや、ゲーム後半のシナリオ情報などを満載！ こいつを読めばサクサクと進むことまちがいなし!!

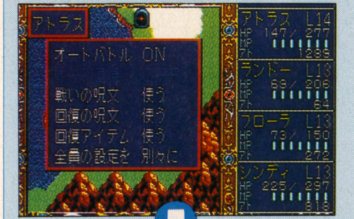


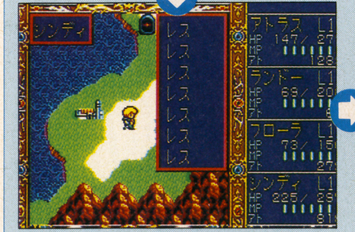
●読んでトクする2大㊙テクニックを紹介するぜ！●

㊙テクニック その1

☆超簡単にレベルアップさせるコツ

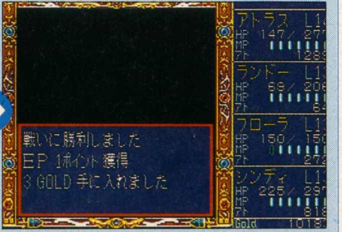
↓連射パッドを用意して連射状態にする。オートバトルをON、回復呪文とアイテムは使うようにしておく。全員ともこれと同じ設定でOK





↑回復呪文はありったけ持っているように。写真のようにすべてレスでもOK。不安であれば、レジナやリーフなどを持たせてもよい

経験値稼ぎってけっこうめんどうくさいよね。でもこのゲームでは、なんと夜寝ている間にそれができるのだ。ただし注意点として、持つアイテムは必要最低限のものにすること。なぜなら持ち物が満タンのままだと、敵からアイテムを入手した状態で止まってしまうからね。左の写真を参考にして、このテクニックを使いこなしてくれ。

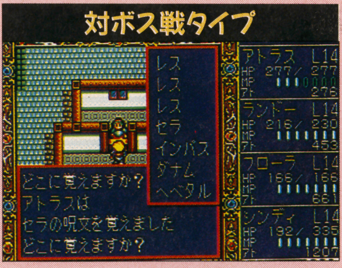


↑あとはフィールドに立たせておけば、勝手に敵と戦闘してくれる。夜にセットしておくと、朝には平均2〜3レベル上がっているぞ

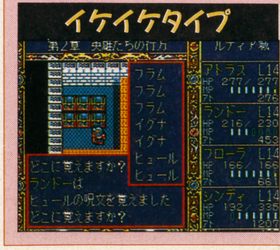
㊙テクニック その2

☆呪文の振り分けは3タイプに大別

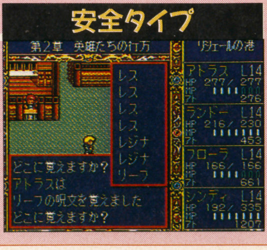
このゲームではキャラクターたちは1人につき7つまで呪文を持つことができる。しかしたくさんの種類があるので、どれを選んだら良いのかわかりづらいよね。そこで戦闘状況を3パターンに分け、それぞれに合った呪文をピックアップしてみた。例えば対ボス戦では、攻撃呪文が通用しないので、味方の攻撃を補助するダナム、ヘベタル等を買っておくと良いだろう。テュートでも可。



↑回復呪文であるレスは絶対に持っておくこと。レスを外してその分もっと戦闘補助の呪文を入れたければ、アイテムで体力を回復させよう



←呪文でガンガン攻撃したい人は、フラムやイグナ、ヒュールなどの呪文を買っておくと良い



←基本的には、左のレベル上げテクニックで使う呪文と同じ。気絶を直すリーフは、絶対買おう

©HUDSON SOFT ©FALCOM

第3章 ●地上、そして地下でモンスター発生の謎をつきとめろ!!

竜の卵の謎を解き、再び地上に平和を取り戻すための重要なポイントを順を追って大攻略するぞ!!

ルディアからスタート

開始直後に、登場するモンスターの数が増えたとの情報が入るのだ。どうやら発生の原因は地下にあるらしい。そこでレジスタンスのアジトがあるイシュタの村へと行ってみよう。フローラとランドーとは、目的の違いからいったん別行動をとることになる。

イシュタの村

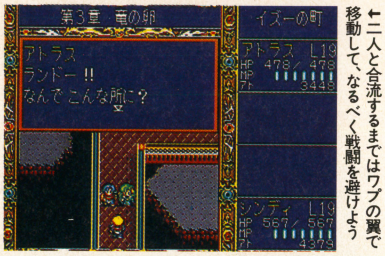
地下世界で、情報に詳しい人といえば、やっぱりレジスタンスだ。そこでレジスタンスの本拠地イシュタを訪れることになる。しかし、モンスターの発生についてたいした情報は得られない。仕方がないので、もうひとつの情報通ゲイルに会いにいこう。

➡レジスタンスのリーダーはモンスターはおろか、竜の卵についても知らないのだ

⬅レジスタンスからは何も情報を得られない。あきらめてゲイルに会いにいこう

イズーの町 ●フローラとランドと再会する

訪れても、残念ながらゲイルはいない。でも、別行動を取っていたフローラたちと再会し、パーティーを組むことができるぞ。フローラたちはヨルドの港で、バーバラからモンスターと竜の卵についての話を聞いたそうだ。ゲイルに会うのはまた次の機会にして、さっそくヨルドの聖域へと向かおう。バーバラから直接話を聞くのだ。



⬅二人と合流するまではワプの翼で移動して、なるべく戦闘を避けよう

	品物	値段
道具屋	ビストナの実	1000
	レストナキノコ	3000
道具屋	ランプ	200
	回復キノコ	500

	品物	値段
ヤミ屋	必殺のつるぎ	4000
	不死身のヨロイ	3500
	無敵のたて	3000

ヤミ屋で武器や防具を新しくしておこう。レストナキノコも買っておくといいぞ。

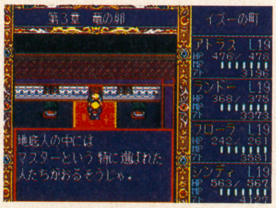
➡バーバラは竜の涙といっしょに、フレイアとの交信の秘密も教えてくれるのだ

ヨルドの聖域

バーバラに会うと、竜の卵に入ることができる『竜の涙』をくれるのだ。ヨルドの南にある竜の卵へ入ってみよう。しかし、今はモンスターの発生を止めることはできない。

イズーの町 ●ゲイルにマスターの情報をもらおう!

再びイズーの町を訪れると、ゲイルに会うことができるぞ。ゲイルはマスターたちがプロスに囚われていることを教えてくれる。イシュタの村に行き、プロスへの行きかたを聞こう。



➡マスターとは、色々な技術を身に付けた人のことだ。モンスターを作ることもできる

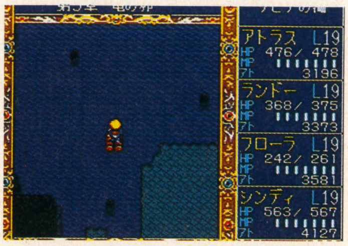
⬅ゲイルはキュベラ地方の地理について教えてくれる。しっかりと把握しておこう

イシュタの村

レジスタンスにプロスへの行きかたを聞くと、サピアの湖を越えてキュベラの村にいき、そこから行くといいと教えてくれる。サピアの湖はイズーの町を出て、北に向かうとあるのだ。以前に1度でも行ったことがあれば、ワプの翼を使って行くことができるぞ。

サピアの湖

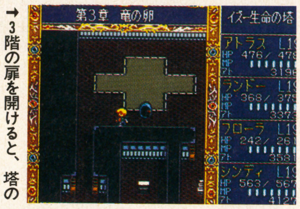
湖を越えて行かなければならないのだが、水の中に入ることはできないのだ。ここでは、イカダに乗って向こう岸まで行くことになる。イカダは水の流れにのって次々とやってくるので、作ったり、探しに行く必要はないぞ。陸地の先にいったら、＋字ボタンの上を入れっぱなしにしておこう。イカダが近寄ってきて、すんなりと乗ることができる。さっさと向こう岸へ急ごう。



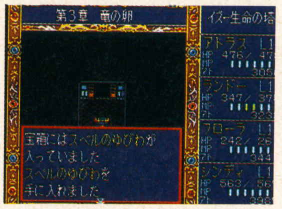
⬆イカダから落ちることはないので、安心して乗っていよう。降りるときも乗るときと同じく、＋字ボタンを入れっぱなしでオーケーだ

イズー生命の塔 目標レベル 26

サピアの湖と同じように、抜けていかないとキュベラ村へたどり着くことができないのだ。塔の4階には、とっても便利なアイテムがあるので取り忘れないようにして進もう。



➡3階の扉を開けると、塔の内部にもモンスターが多数出現するようになるのだ



⬅スペルのゆびわは、装備すると呪文能力が上がる。ランドーに装備させるといいぞ

これが最強装備だ!	
武器	必殺のつるぎ
	氷の杖
ヨロイ	不死身のヨロイ
タテ	無敵のたて

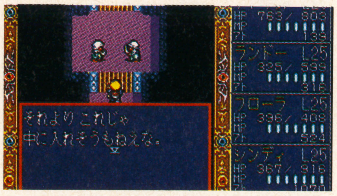
拾えるアイテム
きのこの王様 2F
スペルの指輪 2F

装備のほとんどはイズーの町で買えるものだ。攻撃力の低いフローラには、つるぎではなく氷の杖を装備させておく。

プロス収容所

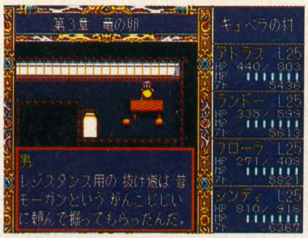
キュベラの村に立ち寄り、プロスへとやってくると、入口には見張りがいて中に入れそうもない。いったんキュベラの村へ戻って対策を練ろう。戻るときはワプの翼を使うといい。

➡この扉は突き破って開けることはできない。あきらめて、キュベラに戻ろう



キュベラの村

穴掘り名人モーガンの話が聞ける。モーガンにプロスへの抜け穴を掘ってもらおう



➡モーガンにトンネルを掘ってもらえば、プロスに入れるぞ

	品物	値段
ヤミ屋	大地のおの	8000
	必殺のつなぎ	4000
	不死身のヨロイ	3500
	無敵のたて	3000

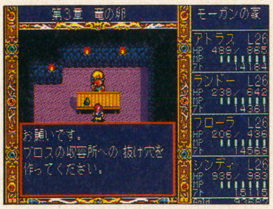
次のページにつづくぞ!!

前のページからつづく

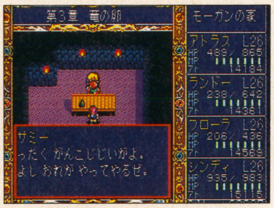
モーガンの家

●穴ほり名人モーガンに会おう!

モーガンの家はユイシスに向かう途中にある。モーガンに会っても、かたくなに穴を掘ることを拒否されてしまう。しかし、弟子が掘ってくれると言うので、プロスへと向かおう。



→どんなにお願いしても、モーガンはプロスへのトンネルを掘ってくれないのだ



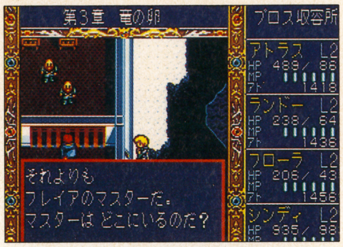
←サミーにお願いしたら、プロスへ行こう。サミーは先に行って掘っていてくれる

プロス収容所

目標レベル 28

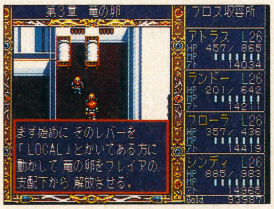
●マスターたちを救出するのだ!

プロスの中では、フラッドとマスターらしき人物が言い争いをしている。どうやらフレッドは捕われたマスターたちを、もとの地位に戻そうとしているらしいのだ。しかし、話し合いは決裂し、フラッドは出ていってしまうぞ。そのすきにマスターたちを救出しよう。マスターたちを助けると、モンスターを止める方法を教えてくれる。竜の卵のなかに入り、奥にある装置を停止させればいいというのだ。マスターからしっかりと情報を聞いたら、竜の卵へ行こう。



↑2人のマスターが捕えられている。救出するには収容所の北を回っていかなければならない。ガードとの戦いにそなえて体力を回復しておこう

→入口でガードと戦うことになる。毒の霧を使うので毒消し草かレジナの呪文を使おう

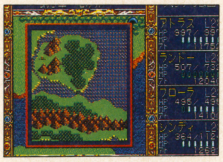


←竜の卵の止めかたを覚える必要はない。装置の前にいけば、自動的に止まってしまう

竜の卵の内部

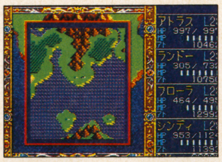
●モンスターの出現を止めろ!

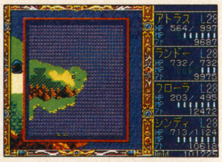
竜の卵の中には強いモンスターが多量に発生している。十分にレベルアップをしてから入った方が無難だ。回復アイテムも忘れずに。奥の装置へは一直線なので、迷うことはない。



↑1個めはラルファの港の北西の島にある。卵に直接、ワプの翼で行くことはできないぞ

↓2個めはウォンリーク公国の最北端にある。ラルファの港から西へ向かうといいのだ

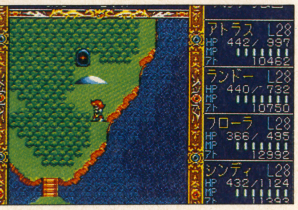




↑3個めはクルスの村があった所だ。ルディアの町から東へ向かうとすぐたどりつけるぞ

これが最強装備だ!

武器	戦士のつるぎ
ヨロイ	バトルスーツ
たて	いにしえのたて



→装置を止めると、モンスターの出現数が一気に減るのだ

戦士のつるぎとバトルスーツ、いにしえのたてはラルファの港で売っているぞ。パーティー全員にフル装備をさせると、かなりのお金が必要になる。少しずつ買って行くといい。

ギュノアと対決!!

目標レベル 29

3つめの卵の奥にギュノアが待ち構えているのだ。3つめの卵であれば、場所は関係ないのでしっかりと準備しておこう。なるべく対決前に敵と会わないようにするといいぞ。

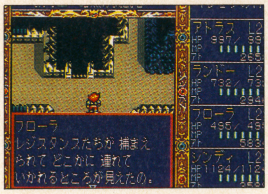
↑ギュノアに炎の呪文を使うと、体力が回復してしまう。絶対に使ってはダメだ

第4章 ●モンスターを発生させた張本人をつきとめろ!!

第4章では、モンスター出現の張本人である黒幕を探し出すのだ! 謎を解明して世界を救え!!

イシュタの村

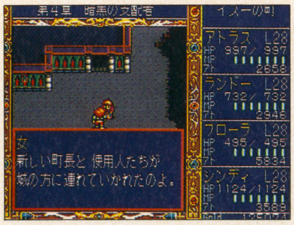
フローラが見たイシュタ崩壊の映像の真相を確かめるために、イシュタの村を訪れることになるのだ。村の建物はこわされ、モンスターが徘徊している。情報を得られないので、ゲイルのいるイズーへと行ってみよう。



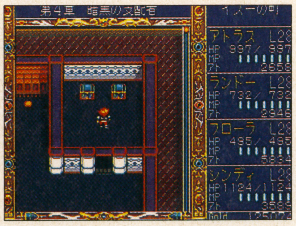
←町は無残にも破壊されている。フローラの見た映像は真実だったらしいぞ

イズーの町

到着するとイズーの町は破壊されていないが、ゲイルたちの重要人物は連れさられた後だ。町の人から、グロストス城に連行されたとの情報が得られる。グロストス城に侵入するには、ユイシスの町にいる兵士に話しかければいい。アイテムを取ったらユイシスへ。



→新しい町長とはゲイルのことだ。グロストス城へ急ごう

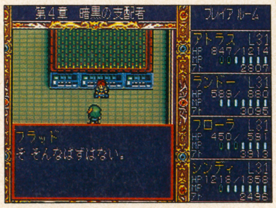


←宝箱の中身はクイクのゆびわ。装備するとすばやさが上がるぞ

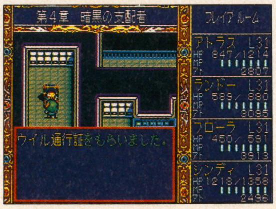
グロストス城

目標レベル 31

ユイシスの兵士に捕まってグロストス城へ入ることができたら、いったん入口まで戻ってから、さらに奥深くへと進もう。城内はとても広いので、体力に気をつけて進んでいこう。



→モンスターを作っていたのはフラッドだった。フラッドはマスターの1人である



←ゲイルに会うと、ウイルの通行証をもらえる。ユイシスを通ってウイルへ行こう

これが最強装備だ!

武器	勇者のつるぎ
ヨロイ	バトルスーツ
たて	いにしえのたて

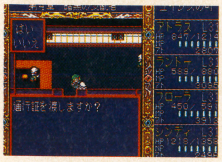
拾えるアイテム
- レストナキノコ
- ビスナの実
- テュトのゆびわ

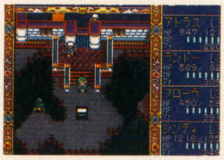
勇者のつるぎはネリアの港で買うことができる。その他の装備は今までと変わらないぞ。

ユイシスの町　●ウイルの町をめざせ!!

ユイシスの町についたら、ゲイルにもらった通行証でウイルの町への関所を通ろう。それ以外にユイシスに用はない。さっさとウイルへ行こう。ヤミ屋に寄るのを忘れないように。

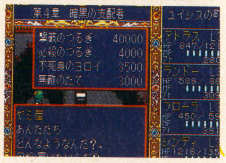
↓ウイルの町への通行証をわたして門を通ったら、ワプの翼で他の町に移動してはいけないぞ





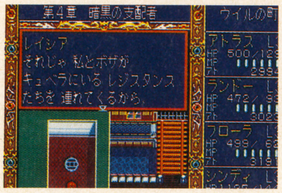
↑もし、移動してしまったら、もう１度ゲイルから通行証をもらいに行かなければならない

↓撃破のつるぎを買うお金がないときは、ウイルへの通路でモンスターを倒してお金を稼ごう



キュベラの村

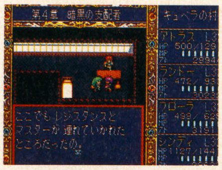
ウイルの町につくと、町への入口の門が閉まっていて中に入ることができない。町の中を見るとレイシアとボザがいるのだ。どうやらレイシアたちはキュベラにいるレジスタンスたちを連れてくるらしい。自分たちもキュベラの村へと行ってみよう。



←門の所から少しだけ左にいけば、レイシアの話を聞くことができるのだ

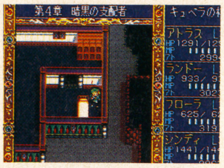
ウィルの町　●レイシアとボザを追え

レイシアがベルンに捕えられている仲間を救出するのを、手伝うことになる。しかし、寝ている間においていかれてしまうのだ。村の入口にいる男は出て行ったのを見ていないという。どうやら村の中に抜け道があるようだ。探しだしてレイシアの後を追っていくのだ。



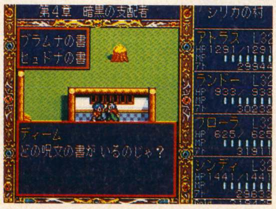
↑ベルンには仲間だけでなく、マスターも捕まっているのだ

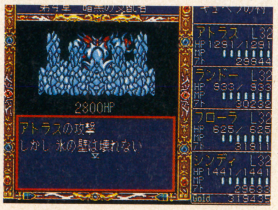
↓出発は次の日の朝になるのだ。それまで寝ることになるぞ



↑レイシアの通って行った抜け道はベッドをどかすと現れる

➡通路にいるカザズームにはブラマナの呪文が有効だ。シリカの村でもらえるぞ



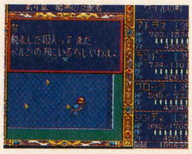


←氷の壁を壊さないと、攻撃を当てられない。ブラマナの呪文を唱えればオーケーだ

ウィルの町　●ベルン収容所へ行く準備をしよう!

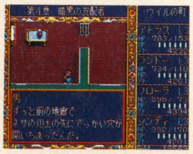
ウイルの町には強力な武器を売っているヤミ屋がある。ベルンに備えて装備を整えておこう。ネサの辺土やガードの隊長についての情報を得られるので、聞き逃さないように。

ヤミ屋	品　物	値段
	理力のつるぎ	50000
	理力のヨロイ	40000
	理力のたて	30000



↑ナレサ隊長だけはどこかへ逃げこんでらしい

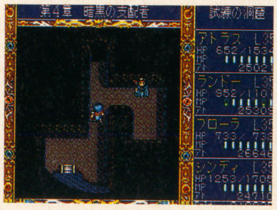
↓ネサの辺土は遠いので、慎重にすすんで行こう

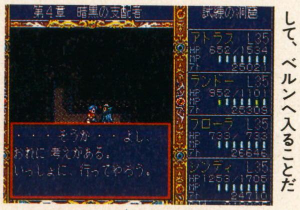


ベルンへの通路　●ナレサ隊長を探せ!!

ベルンに侵入するために、反乱を起こしたナレサ隊長の助けをかりるのだ。隊長はベルンの途中にあるネサの辺土にいるぞ。隊長に協力の約束を取り付けたらベルンへ向かおう。

➡ネサの辺土はベルン収容所に行く途中にある。その奥にナレサ隊長がいるのだ



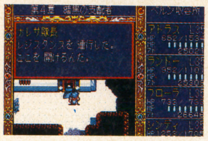


←ナレサ隊長の考えとは、アトラスたちを捕らえたふりをして、ベルンへ入ることだ

ベルン収容所　●レイシアたちを救出しよう!

隊長の助けをかりてレジスタンスの仲間を救出すると、プロスにいるマスターたちが処刑されるとの情報を得ることができる。マスターの処刑を阻止するため、プロスへ急げ!

↓門番のガードは２組いる。そのうちの１組はアトラスたちが倒さなければならないぞ



↑ガードはかなりの強敵だ。ブラマナやレスなどを使って、総攻撃をしかけるとよい

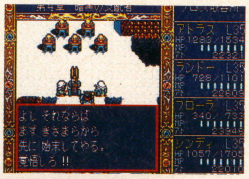
↓その兵器とは、マスターたちが開発した最終兵器だ。マスターたちの処刑を阻止するためプロスへ急げ

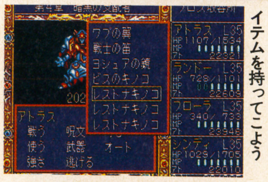
プロ入り収容所　目標レベル 36

●マスターたちの処刑を止めろ!!

プロスにつくと、今にもマスターたちが処刑されようとしているのだ。マスターたちを救うために、ボスのディケンズと戦うことになる。しっかりとレベルアップをしておこう。

➡プロスにつくと、強制的にイベントが進行してしまう。プロスへ行く前に体力回復をしておこう





←ディケンズの呪文をサイレスで封じ込んでもいいぞ。そのときは回復アイテムを持ってこよう

これが最強装備だ!

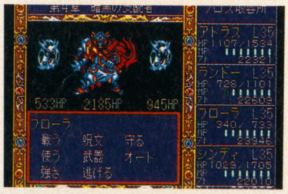
武器	理力のつるぎ
ヨロイ	理力のヨロイ
たて	理力のたて

ウイルの町で買い揃えた装備でだいじょうぶだ。サイレスはラルファで売っているぞ。

ディケンズと対決!!

ディケンズはドラゴンゴーストを従えて攻撃してくるのだ。ボスを倒せば、戦闘は終了するので、ディケンズ中心に攻撃しよう。

➡シッポでの攻撃をくらうと、毒を受けてしまう。毒消し草かレジナを使おう



師範シュガー健政

この原稿を書いているとき、風邪で39度の熱を出しながらひとり寂しくワープロを打っていた。いやぁ、あのときは本当に死ぬかと思った（マジ）

師範代ナップ金太

最近、ＰＣエンジンデュオを買ったのだ。やっぱりこれからの時代はＣＤロムだよな。ドラスレのようなおもしろいソフトを期待しているぜっ!

要求にお答えします!

せっかく買ったのにとけないよーといういうみんなのリクエストに、スパテクはばっちりお答えするぞ！　アクションからシミュレーションまで、解けない所をなんでもはがきに書いて送ってくれ!!　待ってるぜ!!

※おハガキのあて先※
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
ＪＩＣＣ出版局「ＨＩＰＰＯＮ ＳＵＰＥＲ!」
「ＳＵＰＥＲテク道場」係

気がついたらもう3月号。春発売とウワサのドラクエI・IIよ、どうしたのじゃ！　はよ出ておいでよ。読者諸君とマスターズ眺めて待ってるからさ。ね？

ドラクエVがよいよい

○○○ー○戦報告

①メンバーは先頭から順にキラーマシン、キラーマシン、はぐれメタル、キラーマシン、グレイトドラゴン、グレイトドラゴン、グレイトドラゴン、主人公。全員MAXレベル。
②武器はキラーマシンがメタルキングの剣、はぐれメタルはキラーピアス。はぐれメタルには戦いのドラムを持たせます。
③戦闘中はキラーマシン3体を使い分けます。あとはし○○○○の○○○が来ないよう、また、はぐれメタルが殴られないよう祈ります。記録狙いのときは復活の玉も意味がありません。
④自分は10ターンで勝ちました。

No.0959　東京都・相田昌彦

♥11月7日消印のハガキだ。新しい記録は出たかい？　あと、低いレベルで倒した人の話も聞きたいぞ。　（飯田）

ビアンカを選べ！

マスターズクラブを読んでいるきみたち言おう。ビアンカを選べ!!　ビアンカだ!!　絶対にビアンカを選べ!!　ビアンカを選ばないやつは人間ではない!!　なにがなんでもビアンカだ!!　ビアンカなんだよわかったか。うがあー。（狂っとる）

No.0749　東京都・山崎聖哉

♥山崎は何通も同様の手紙をよこした。ね、熱意はわかった、うん。　（飯田）

アイシスは誰の子孫？

＜その1＞
テルパドールを建国した勇者のお供って誰だろう。場所的に近いのはモンバーバラだけど、あの2人とは思えない。ライアンとアリーナたちは自由のきく身ではないし、いちばん可能性大なのはトルネコだけど…う～ん、謎だ。

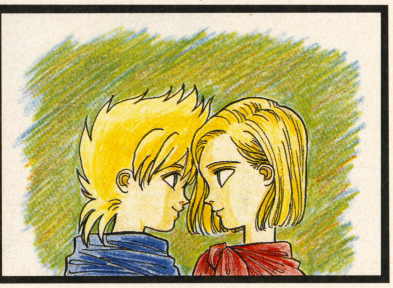
No.0942　東京都・まぢや

♥自分もトルネコだと思ってたんだ。あとライアンとか。王宮戦士ならやめられるし。でも、美弥ちゃんの意見はまったく別なのだ。　（飯田）

＜その2＞
テルパドールってミネアが作った国なんでしょ？　だってアイシスさんって予言ができるんでしょ？　IVのパーティーの中でこーゆーのができる人と言ったら、やっぱりミネアでしょう！

No.0839　神奈川県・村雨ありと

♥美弥ちゃんとか読者諸君の大多数はこっちの意見。なるほどー。　（飯田）



No.0960　山形県・布施美由紀

No.0109　兵庫県・勇者らかある

DRAGON QUEST

ドラクエI・IIもチェックだ!!

I・IIが楽しみ！

『ドラクエI・II』が発売される!?　しかもスーファミで……。うぉー、こいつは絶対買いダー。うれしい。何よりうれしいのはバッテリーバックアップつきということだ。I・IIで何度泣いたことか……。ひとまずIVまでの間、遊べてよかった、とでもいっておきましょうか。

No.0837　岩手県・サ行変格活用

♥気になるのは歌姫アンナよ。どういう扱いになってんだか。でもアンナがいないと復活の呪文がないから『Love Song　探して』が聞けなくなるわけでしょ。それはイヤだしー。　（美弥）

No.0905　千葉県・みやさんさん

♥スーファミでカニ歩きしないったら。IIIとIVもそのうちなると、私は思うのよね。　（美弥）

No.0887　北海道・はぷ

♥IIIは容量デカイからね。でもIIがメインだろうからあたしはうれしくてウフフ状態。　（美弥）

FROMマスターズTOマスターズ

村松芳都子ちゃんへ

ドラクエVはエッチじゃないですよ。芳都子ちゃんは、主人公になりきってプレイしてたんですね。それが急に結婚しちゃったりその先があったから驚いたんじゃないですか？　でもね、結婚したり子供を産むことは、エッチではなく、あたりまえのことなんです。そして、幸せなことなんですよ。
かくいう私も、4月に結婚します。ふふ、幸せですよ。みんな「エッチねえ」なんて言いません。「おめでとう」と言われます（笑）。こんな時期にドラクエVをプレイできるなんて、私はとてもラッキーな幸せものです。どうしてもビアンカを選んでしまうのよね。完璧にビアンカに感情移入してしまいました。もう、最高のゲームです。

No.0963　広島県・鈴木ゆかり

♥お幸せに（ちくしょう）。芳都子ちゃん、わかりましたか？　（美弥）

No.0964　福岡県・せいら

No.0883　新潟県・悠久風まりな

♥飛脚より親子猫にしましょう。ダックスフンドでも可。（美弥）

No.0421　東京都・ジェフポ〜ル麻貴

♥彼はマリアのファンだそうです。そんなに憎いか…。（飯田）

No.0735　静岡県・麗華

♥ほかの名セリフも教えてくれよな。（飯田）

No.0961　岡山県・ひでりん

♥はぐりん3匹も!? ぜいたくは敵よ。（美弥）

No.0063　北海道・ゆーきゃん

No.0715　千葉県・勇者るあ
♥しおりだぞ。定着液をつければもっといいな。（飯田）

No.0885　長野県・空白白黒
♥一版多色刷り版画。できがいいんだよね。多分木版画だろうなあ。（飯田）

★DQグッズだよ〜〜ん★

No.0962　千葉県・杉本歓喜

♥私も！仲間ね！（美弥）

MASTER'S CLUB

ドラゴンクエスト
マスターズクラブ

4コママンガ募集中！　横は55ミリ、タテはハガキいっぱいに書いて送ってね。

家族でドラクエ！

お母さんとプレイ

うちのお母さんは、私以上に『ドラクエV』をいっつもやっています。私はくさったしたいとギガンデスの大ファンです。ギガンデスの足を見て「爪が伸びてるなあ」というと、お母さんが「切ってやれば？」と笑います。これから裏ワザを見つけたいと思います。

No.0965　北海道・ピンクのギガンデス

娘とプレイ

Vを小4の娘以上に楽しみにしていた母です。クリアしたのは10月の中旬ぐらいだったと思います。エンディングの後に○○○ー○との戦いがあると娘のクラスの男の子に教えられ、レベル50、59ターンで倒しました。幻のアイテムもどっさり、強いモンスターも仲間にできたので、こんどは彼達を育てて○○○ー○に挑もうと思ってます。

No.0966　北海道・ピンクのギガンデスの母

♥お母さんイカス。娘とスーファミの取り合いしないでくださいよ。（飯田）

No.0967　岐阜県・加藤祥枝

♥なんと6才！　仕事の都合で10才の子のイラストよく見るんだけど、6才！　んま―上手！（美弥）

WRITERS

●カメさく飯田

これを書いているのは92年の年末。世の中はFF一色なのに、自分はドラクエをプレイしている。んー、FFも買わねばいかん。しかし金が……。

●スライム美弥

FF買った、半熟買った、天外II買った、スナッチャー買った、ランスト買った…。いつプレイするんだあたしったら!!　うああん!!

募集

ドラクエに関するハガキを募集中！　そろそろV以外のネタも積極的に掲載していく予定。I〜IVファンも立ち上がってくれい！　また、Vに関する細かい疑問なんかもあったら投稿してほしい。みんなで答えを考え合いたいね。2月20日までに届いたハガキは、5月号に掲載できるぞ。次号はアンケート回答をお届けする。乞う、ご期待！

あて先は

〒102
東京都千代田区こうじ町
5-5-5
JICC出版局
HIPPON SUPER!
DQVマスターズクラブ係

ファイナル ファンタジー王国

第4回

FF竜騎士団

『ＦＦＶ』発売から約２ヵ月。そろそろクリア報告のハガキが届くようになりました。でも、まわりの話を聞いてると、意外にスカスカなプレイをしてる人が多いみたいです。みなさん、ちゃんともらえるものはもらって、倒すものは倒してますか？　一日も早くＦＦマスターになるように精進してね！

FFナイツ・職業一覧表

RK…竜騎士	MJ…魔人
NJ…忍者	NT…ナイト
KJ…賢者	GS…学者
SK…聖騎士	CF…シーフ
MG…魔界幻士	AM…赤魔道士
MK…魔剣士	SM…白魔道士
KK…空手家	KM…黒魔道士
GY…吟遊詩人	SS…戦士
FS…風水士	GJ…幻術士
MK…モンク	KR…狩人
BK…バイキング	豚……ポーキー
DS…導師	蛙……トード

特別企画　『FF V』体験レポート

↑No.132　TM　千葉県・幻夢遊砂　ファリスとバッツを並べると、まるで70'のGOGOです

↑No.212　TM　神奈川県・ひろ　なんだか全員坂口氏に似てるような気がするんですけど…

受験ニモ負ケズ、仕事ニモ負ケズ、日々『ＦＦＶ』をプレイしているナイツのみなさん、今月は、ハガキのなかから『ＦＦＶ』の体験談（？）を拾ってみたいと思います。それでは……。

☆『ＦＦＶ』こうたで〜！　ジョブチェンジはやっぱ楽しい。あたしゃ今日この日のために、ファミコン誌を買ってもＦＦの情報だけ飛ばして読んでいたんだ。だって自分でＰＬＡＹしたときに体験したかったんだもん。その甲斐あって、見るもの聞くものすべて大感動！　情報も良いけど、過多も困りもん。みなさんもそー思いません？

No.513　TM　神奈川県・黒パン金太郎

★知りたいような、知りたくないような、人気ソフトの前情報。ワタクシも、会社でプレイしていたら、まわりの人たちから怨まれてしまいました。

☆主人公（バッツ）しか名前がつけられないなんて…。前々から名前どうしようか決めてたのに〜、しくしく。

No.514　TM　東京都・花折メロン

★ワタクシも同感。ただ、みんながそれぞれ重要な役割を担っているだけに、名前がコロコロ変えられるってわけにはいかなかったんでしょうねぇ。

☆『ＦＦＶ』のシドとその孫ミド…？　はっ、これはもしやシド・ミード（デザイナーの名前）というシャレではないのだろうか…??

No.515　TM　愛知県・瀬上裕理

★「シド・ミード」といえば、映画『ブレードランナー』の背景をデザインした有名なメカデザイナーですね。でも、シドとミドという名前を見ても、そこまで気がつきませんでした。もしかしたら、これ以外の名前にも、いろんな由来があるのかも知れませんね。

☆今まで話題になった「ムチ」にもこんな使い方が!!
１．女性の魔獣使いに「みだれうち」のアビリティをつけてムチで攻撃。これであなたもＳＭ女王に!!
２．女性の踊り娘に「ムチそうび」のアビリティをつけて攻撃！これであなたもＳＭ女王に!!
３．女性のキャラクターをすっぴんにして、ムチを持たせて攻撃！これであなたもＳＭ女王に!!

No.516　TM　鹿児島県・ハギサン

★コルセットをつけ、網タイツにピンヒールを装備してローソクで攻撃！　これであなたもＳＭ女王に！

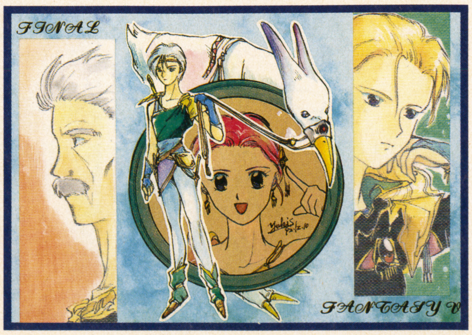
……あら？　ワタクシったら……。ホホホ。ほんのジョーダンですよぅ。よいこのみなさんは本気にしちゃダメですよ。

うちの子自慢特集!!

引き続き、「うちの子自慢」の募集告知です。お気に入りのジョブやアビリティはもちろん、パーティーの名前なんかも考えてくれるとうれしいな。全員踊り子にして「サイケデリックダンサーズ」とか、魔獣使いだけのパーティー、「ぬいぐるみ部隊」などなど…。アイデアに溢れた「うちの子」をどんどん自慢してくださいね！

↑No.517　TM　東京都・水野あかり　ハガキ2枚の作品。レイアウトに工夫があってステキ

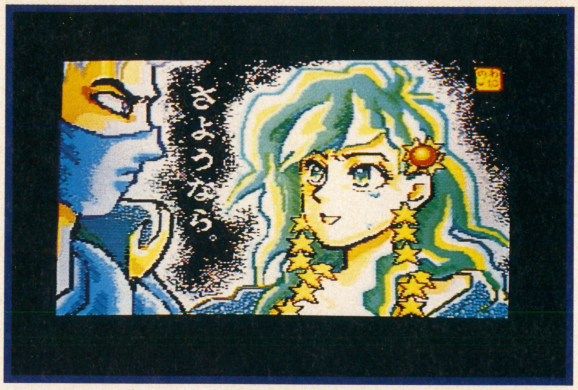
↑No.466　TM　岡山県・沙夜遊希　これもまたアイデアの勝利。こういう作品は絶対載せたい！



FINAL FANTASY MUSEUM

→No.328 豚 広島県・てんちゃん 御希望通り、豚にしてさしあげました。ナッツイーターの顔に惚れたので…

→No.493 TM 静岡県・渋沢ユキヲ 相変わらず色違いが個性的で好きです。横のコピーも決まってるし、ね！



→No.300 TM 京都府・わにのたまご 『マリオペイント』で作成した『FFⅣ』のワンシーン。敬意を表して3ポイントあげる！

←No.488 TM 大阪府・天空ゆきのじょう インパクトがあるイラスト。しかも、このキャラは初登場なのです

←No.518 TM 大阪府・AYUMU 本当に楽しそうに音楽を楽しんでるバッツとレナ。暖かいイラストですね

↑No.370 KR 愛知県・ゆかりん ふわっとした質感が何ともいえません
→No.519 TM 愛知県・陳主航 なんてマーベラスな作品！ もっと送ってください

音楽鑑賞室 【TEXT：マエストロ植松】

アーティスト名 レイ・リンチ
アルバム名 ディープ・ブレックファスト
CD番号 RLPCD-102

シンセサイザーがこの世に誕生してから20数年になります。当時は「シンセサイザー音楽」とかネーミングされてて「俺達、そこらの音楽とはちょっと違うもんね。なんせシンセじゃけんね。電気だよ」とか「あら、あれってシンセサイザーよ。やだぁ、あんなの音楽の邪道よねぇ。生楽器の暖かさがこれっぽっちも感じられませんことよ。」とか、巷では色々な意見が飛び交っていたのですが、今ではもうすっかり生楽器とシンセが共存するようになってしまいましたね。いいことだ。うんうん。

さて、今回紹介したい「レイ・リンチ」ですが、彼もその共存派の一味です。'84年の録音なのでセンスが古いんちゃうか？ と御心配ですか？ お答えします。ノー、イット、イズントです。ブッキラボーなシンセの音色になまめかしい木管と弦がからんできます。悲しい涙は流したくないけど、感動の涙は流してみたいですか？ そんなあなたには「レイ・リンチ」です。つまり音楽とは旋律なのだなぁ。

植松隊長の近況報告

「マンボ・デ・チョコボ」のCDはもう聴いてくれたかな？ アレンジアルバムの完成ももうすぐだ！ 今回も凄いぜぇ！（と、原稿を渡してくださった次の日、植松氏は海外出張へと旅立っていったのでありました）。

↑このコーナーはFFの音楽担当：植松マエストロ伸夫さんの「今月のおすすめCD」をご本人の協力に基づいてお送りしております。このCDは市販されており、入手可能です。

FF王国 広報センターより

FF王国広報センターより、ジョブ・チェンジシステムのお知らせです。

●ゆーきゃん（KR）……3ポイント
●白雪はんこ（KM）……3ポイント
●魔人梓亜羅 ……………2ポイント
●にしん ………………3ポイント
●ゆかりん（KR）………4ポイント
●疾風れみ ………………2ポイント
●平新 ……………………3ポイント
●ANAN（AM）…………3ポイント
●飛雲府人 ………………3ポイント
●わにのたまご …………3ポイント
●渋沢ユキヲ ……………2ポイント
●幻夢遊砂 ………………2ポイント
●ひろ ……………………2ポイント
●まぢゃ …………………2ポイント
●悠実 ……………………2ポイント
●沙夜遊季 ………………2ポイント

と、う〜ん、これでいいはず……なんだけど……（自信なさげ）。もし、ポイントが間違っていたり、まだジョブを決めていない人がいれば、早めに自己申告していただけるとありがたいです……。それから、だんだん人数が増えてきてますので、次回からはジョブが確定していない方のお名前だけを掲載しようと考えてます。でないとポイント報告だけで1ページ費やしてしまう、なんてことになりかねませんから。

ページのっとり作戦開始！

最近「SaGaの部屋はなくなったの？」、「半熟の町や聖剣の町も作って！」というハガキをちょくちょく見かけるようになりました。ワタクシも、フミオニール・三橋編集長に「ページを増やしてくださいませ」と泣きついているのですが、なかなか色良い返事がもらえないのです。そこで、**こうなったら実力行使に出ちゃいましょう。** みんなで、**「SaGaの町」、「半熟の城」**にハガキを送るのです。数が集まれば集まるほど効果は絶大。みんなで力を合わせれば、フミオニールも恐くない！ （少しだけ恐いけど……）。

あて先はこちら！
〒102
東京都千代田区
こうじ町5-5-5
JICC出版局
HIPPON SUPER!!
FF竜騎士団・係まで

ジパング通信

天外魔境ファンクラブ

去年の今ごろってば、天外IIの発売前特集にてんてこ舞いだった頃。ずいぶん前のような気がするけど、まだ一年。でも夏にはカブキ伝。うれしいな。

●天外IIの曲ってTV番組でもけっこうつかわれてますね。私が見たのでは「どちら様も笑ってヨロシク」でカブキのテーマ。「噂の東京マガジン」で根の進撃「ちょっと和久井の2時ですよ」(道民しか知らねーって)で卍丸のテーマなんかがありました。

（北海道・はぶ）

探せばあるもんですな。なかなかよくチェックしていてエライ。しかし、まだこれだけではない……。

●この前NHK教育テレビの「聖徳太子」の政治を見ていたら、なんと天外のオープニング（宇宙空間）の曲が、いかつい木像とともに流れていました。しかも、それがとてもマッチしていて、まったくもって久石氏の曲は素晴らしいと感動しました。

（静岡県・稲垣治樹）

民放キー局、地方局、そして国営放送まで、あまねく人気の天外であった。NHKの人の中にも天外をやった人がいたんだろうね。ハガキくれないかな。で、次はカブキ伝ネタ。

●カブキ伝ではロンドンも出てくるようですね。ロンドンといえば産業革命がらみでロボットなどの機械ものがたくさん出てきそう。

（神奈川県・くろすらいむ）

●カブキ伝は戦闘がFFばりだったり、ロンドンに飛び出したりと、ちょっぴり僕の思っていた方向と違って悲しい（和風が好きだったのに）。でも監督があの竹部さん！　これだけで懐かしくて最高っす！

（京都府・百鬼博士）

〝和洋折衷〟。デパートのトイレではないが、これこそ今回の天外が挑む新たなテーマなのではないか(笑)。BGMもどうなるか楽しみだよね。

●コラァ絹、てめぇなめとんのか！　人が国の未来と自分の命かけて殺し合いやっとんのに「私は誰も傷つけない」だとぉ！　おまけに自分ではなく、シロやら鳥やら三角やらに攻撃させる。同じことだっ。さんざ殺し合いを見といて、自分の顔に返り血浴びたらショックを受けるとは何事だ！　ええ年こいて「パパやママが死んだから生きていけない」だとぉ。甘ったれとんのか！　天の橋立がなかったら、てめえみたいなのはおいてきぼりだ！　シロ！　てめえもだ。絹が見てないとすぐサボりやがって！　お前が真面目に戦っとったら、名無しの十八番にあれほどてこずることもなかったわい。

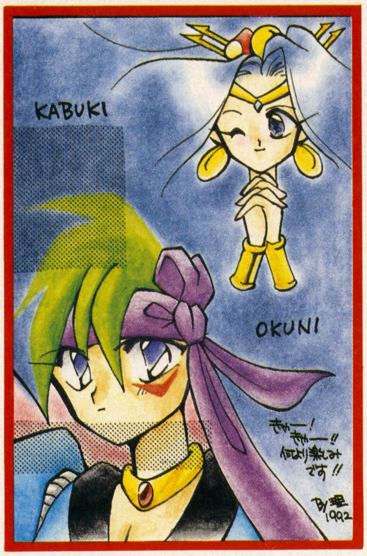
（京都府・フレア）

スッキリしたか、フレア。どんな意見でも、このような〝魂の叫び〟(笑)は人の心をうつもの。説得力あるぞ(笑)。また便りおくれ。

では今月のBGM人気投票！

1位	卍丸のテーマ	60票
2位	絹のテーマ	45票
3位	神との別れ	35票
4位	カブキのテーマ	33票
5位	Lマップ(通信)	22票

こちらへの投票やご意見も待ってるよ！



↑福岡県・望月亜理

↑山梨県・間ともみ

↑山梨県・羽田ひとと

←新潟県・雅美紅

今月のお触れ書き

BGM人気投票やカブキ伝ネタの他にも、4コマ漫画やミニコミなども送ってくれるとうれしいぞ。もちろん、天外に関するものならなんでもOKさっ。イラストも待ってるよ！　ガンガン送ってね。

〒102　東京都千代田区麴町5・5・5　JICC出版局　ピッポンスーパー編集部「天外魔境ファンクラブジパング通信」まで。

JOY&MIKEの天外III地獄耳

ジョイ君、そういえばカブキ伝の戦闘システムはFFみたいなヤツなんだろ？

まぁ、そういう言い方が適切かどうかは分からないけど、かなりそれに近いモノだろうね。

ボクはそう聞いていたんで、ちょっと予習のつもりでFFをやってみたんだよ。

キミキミ、ここはナイツのページじゃないんだよ。そんな予習をするくらいなら天外IIの復習でもしなさいよ。

IVとVを一気にやり通して思ったんだけどさ、天外とFFって、妙に似てるとこがあるなって思ったんだ。イヤ、そんな鬼婆みたいな顔するなよ、別にどっちがどっちていう意味じゃないって。なんとなくシナリオの感触がさ。

どうだったっていうんだい。なんか君にしては、マジメなハナシだね、今回は。

なんだい君にしてはってのは。いや、つまりワリと景気よく人が死ぬでしょ、両方とも。自己犠牲のココロで。

マァネ。でもストーリー重視型のRPGてのは、どうしても仲間の死によってドラマに起伏をつけるって方法が必要なんだよ。いいじゃないか、天外なんて最後にみんな生き返るんだから。

そういう問題じゃなくてさ、どうも最近死がインフレを起こしてるんじゃないかってさ。

確かにそうだけど、天外なんていい方だよ。ウィズを見なよ。死ぬだけじゃ済まなくて灰になるんだぜ。おまけに首ハネられたりするし。

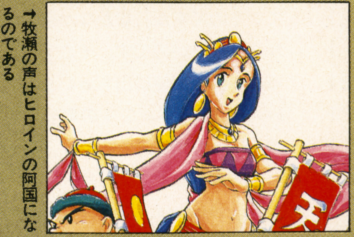
あれは特殊だよ。とにかく僕が言いたかったのは、カブキ伝にはすぐに仲間を殺して安易なドラマツルギーに走って欲しくないな、ということだよ。

ジョイ……どうもおかしいな。今日に限って難しいコト言って。さては牧瀬里穂ちゃんが声の出演をするっていう情報を把んだな。

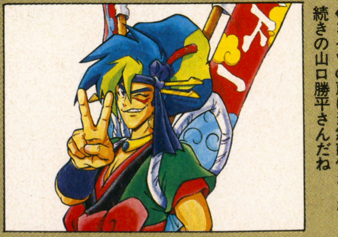
マイク―ギク。

ジョイ―だめだだめだ、こんなとこでカッコつけて見せたって。ボクらはどうせこのワクの中からは出られないんだ。

マイク―会いたいよぉ～。



→牧瀬の声はヒロインの阿国になるのである



←コイツの声は当然前作から引き続きの山口勝平さんだね

CLUB 邪教の館

真・女神転生Ⅱ開発始動！　さてどうなることやら。

もう『真・女神転生』が発売されてから３ヶ月以上経っているとは、オドロキである。発売前は「早く発売されないかなあ」と指折り数えて待っていたのに、いざゲームをはじめてみると、あっという間に時間が過ぎていく。そんなもんだとわかっていても、とめることができない時間の流れ。

さて、そんな無情な時間の流れに逆らうことができない開発陣は、すでに『Ⅱ』に取りかかっている。漏れ聞いたところによると「○○○を出さなかったのはⅡのために取っといたのだ」とか「今度の特殊合体は×××だよ」などと、心騒わせるような内容が聞こえてくる。どうやら年内の発売は難しそうだけど、その分前作をはるかに超えさせたいとか。さて、どうなるかな。

☆当クラブ所在地☆

単行本が３月に出せるのかどうかわからなくなってきて、なんとか追い込もうと必死になっているバーテンダーに、あふれる愛を！

お便りの宛て先

〒102　東京都千代田区麴町5-5-5

JICC出版局 HIPPON SUPER!

編集部　CLUB邪教の館係まで

3体の隠し敵（魔人）とひのかぐつちの作り方を明かす

アトラスや編集部にかかってくる質問電話やお便りの中で、もっとも多かったのがこの２つ。いわく、

「新宿でデイビットって敵に会ったんだけど、すぐ殺されてしまいました。どうしたら会えるのでしょう」

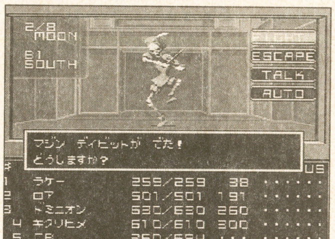
「ひのかぐつちの作り方を教えてください。草薙の剣からつくるんだとは思うけど……」

っていう具合である。

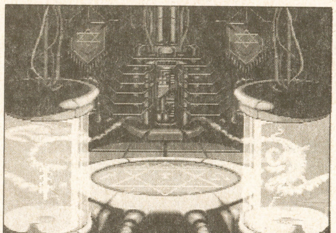
まずはデイビット、大僧正、ペイルライダーと会う方法から。これは固定敵出現ポイントにいる。例えば新宿地下１階の西端のブロックスペースなどだ。ここに現れるのだが、その確立はなんと256分の1という低さ！　しかも3体のうちどれが出現するかはランダムなので、どれかに特定することはできないうえに、固定敵は１回出現したら、すべての出現ポイントで出なくなってしまう（セーブすれば元に戻る）。

なお、それぞれの魔人はごく低い確立でアイテムを落とすことがある。デイビットはストラディバリ、大僧正は死神の鐘、ペイルライダーは天使のラッパだが、これはマサカドの剣をしのぐ攻撃力を秘める武器なのだ。

ひのかぐつちの作り方は「剣との合体」を使う。草薙の剣とシルフを合体させると「ふつのみたま」になる。これとウンディーネを合体させると「あめのむらくも」に。そして「あめのむらくも」とサラマンダーを合体させれば「ひのかぐつち」の完成だ。手順は面倒だけど、ぜひ手に入れたい武器だ。



↑この写真を撮るためにどれほど苦労したことか……。特殊なＲＯＭで３日間ぶっつづけてプレイして、やっと全員出てくれたのである。


↑タネを明かしてしまえば簡単。しかし、気づいたとしても、今度はサラマンダーを仲魔にするのが難しかったりするのである

2月24日CD発売決定！「真・女神転生～LAW &CHAOS DISC」

byビクター音産

発売日が確定したので詳しい内容をお報せしよう。

Ｘデイは２月24日(水)。定価は3900円(税込)だ。２枚組でLAW DISCがオリジナルバージョン、CHAOS DISCがアレンジバージョンの構成だ。

内容面で特筆することはいっぱいだ！　オリジナルとはいっても、増子さんが燃えちゃって微妙なアレンジが加えられているわ、CHAOS DISCのアレンジがすさまじく、ほとんど原曲がわからないほど（しかしあの世界は的確に表現されている）だし。もちろんブックレットも46ページの豪華版で、小説はあるはマンガはあるは（金子さんと御祇島さんの合作／）の企画てんこ盛り。

『真女神転生』ファン必携のアルバムになることは間違いない！

↑本邦初公開。これがＣＤのジャケットだ。アレンジバージョンは賛否がわかれそうな内容だけど、力作であるのは確か。聞けば聞くほど新しい世界が広がってきて、トリップするような感覚に陥る。ブックレットの小説は鈴木一也さん作で、主人公はゴトウ。金子さんのドット絵講座もあるでよ。

MEMBER'S ONLY

●「徹底攻略編」のカバーにある４コママンガ……あれには笑ってしまった。他のゲームでこういうネタをやると下品でいやなんだけど、これには笑ってしまった（意味がわかってしまった私っていったい……）。それでありきたりなんだけど、もっと４コママンガが読みたいです。

CODE 0002　愛知県　梛樹

★「御祇島さん、カバーに４コマ描いてよ。ネタは任せるからさあ」

「や、やりまーす。もう、よろこんで!!」

数日後、送られてきたFAXを見た私は愕然とした。「ま、任せるとは言ったが……」

「いやー、熱出しちゃいましてねえ。ボーッとした頭で考えてたら、あんなふうになっちゃったんですよぉ」追い込みの深夜、私の爆笑は２時間止まらなかったのである。実はもっと激烈なネタもあったんだけど、あんまりすぎたのでボツにしたのである。

●『女神転生外伝』。これは名セリフ「あくまをころしてへいきなの？」だけを凝縮発展させたRPGだ。宗教感は薄いが、女神転生らしさはあった。

CODE 0010北海道　信山☆しんざん

★その通り！

←CODE 0064 神奈川県　ファレアス
悪魔のリアクションのすべては、単行本にすべて収録する予定だ。ものすごい量だけど

↑CODE 0065 栃木県 SHILF
サイコダイバーは私も好きなキャラだ。でももっとジジイだと思う

↑CODE 0066 大阪府　橋本真岐
ちょっと時期がはずれた年賀状だけど、門松のデザインが秀逸！メッセージにも考えさせられるものがある。深い！

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．希望
I．新発見	V．意見
J．質問	W．データ
K．回答	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

何はともあれウィザードリィ友の会の時間でございます。それにしても何だね。『ウィザードリィ』の新作があれよこれよとたくさん発売されて、ユーザーの皆様は忙しそうではあるわけだね。今回のこのコーナーは前号に引き続いて『V』と『外伝II』のレポートを中心にお送りしてみようかと思ったところ。

I-292 3人のゴースト その名の由来は

●スナッチにお金を渡すといきなり教えてくれる「デビッド」なる人物のこと。どうやら「ディビィのゴースト」のことらしい。けれど、よくよく考えてみると(私の推測ですが)、原作者の2人の名前が「デビッド(DAVID)ブラッドレー→ディビィ(DAVY)のゴースト、アンドリュー(ANDREW)グリーンバーグ→アンディ(ANDY)のゴースト、そしてさらにロバート(ROBERT)ウッドヘッド→ロビー(ROBY)のゴースト。自分達をゴーストにして登場させるとはいかにもアメリカ人らしい発想だなあ。　(東京都・水沢きりん)

★アメリカ人らしい。そういえばトランペッターのマイルスデイビスがかつて自作曲にいろいろなものを逆さにしたタイトルを付けていたっけ。

I-293 泳ぎのレベルに 種族別の違いが

●このあいだ『ウィザードリィV』でキャラメイクをしていて気づいたのですが、キャラクターが始めから持っているSWIMの値に違いがあるんですね。ちなみにぼくがつくったときにはエルフやドワーフやノームは1で、人間が0、ボーナス28のホビットは2もありました。いろいろな場合があるのかも知れませんが、これってもしかするとホビットは泳ぎがうまくてエルフやドワーフなどは並、そいでもって人間は泳ぎが下手ということなのでしょうか？　なんか悲しいなあ。とにかく『ウィザードリィ』の世界の人間はかわいそうだ。もしかすると、特性値が低いという理由で人間を一人もパーティに入れていない人もいるのでは？僕のパーティなんか6分の4が人間だ。みんなもっとHUMANを使おう。

(千葉県・LOON Jr.)

★意識調査を行おう。ふだん使用する種族(例：全員ノーム)、または職業別種族(例：戦士・ロード＝ノーム、忍者＝人間、盗賊＝ホビット、その他＝エルフ)、あるいは種族の使い分け(例：戦士＝ドワーフ2名・ノーム1名)など。これを投稿ハガキに書いておくれ。2・3号後に統計発表を行なう。全員ホビットなんてのもあるかも。

C-294 有効テクニック をいくつか紹介

●あのララムームーを倒すときにアブリエルの呪文を使うと、宝箱から必ずオーディンソードが見つかる。3回試して3回とも、しかも1度に2本見つけたこともありました。単なる偶然か、それとも何か意味が？

●NPCとの上手な付き合い方。宝箱からアイテムをどっさり手に入れて持ち物スペースに余裕がなくなった。しかしまだ呪文もたっぷり残っているので城に帰るのはいやだ。捨てるのももったいない。なんてときにはNPCに売ってしまえ。確実にNPCに会えるあの部屋を利用すると便利ですよ。

(新潟県・グレたでーもん)

●リトフェイトを唱えておくと敵に奇襲攻撃をされなくなる。ただそんな気がしただけ。　(東京都・ルパン3世)

★ゲーム自体のスタイルにマイナーチェンジが加わったこともあって役立ちテクニックも新たなタイプのものが発見されつつある。ところでリトフェイトの件は実際にもう一つ、こおんな意見まで届いていたりする。

●『外伝I』のことです。異次元6階でアークデーモンを虐殺していたある日、たまたまリトフェイトをかけずにプレイしていたのですが、やけに先制攻撃を喰らいまくるのです。そこで呪文をかけました。かけたとたんに普段通りの先制攻撃をかけられるようになりました。　(大阪府・まぼろし・H)

★それで早速いつも通りアスキーに質問してみたわけ。それによるとリトフェイトにはほんの少しだけ素早さを上げる効果がある。先制攻撃に関係するステータスは素早さと運なので、ほんの気持ち程度、先制攻撃しやすくなっているそうだ。

Z-295 『V』において 気づいたことを

●このあいだ地下6階でマスターシーフがうちの僧侶から何かを盗んで逃げていった。何だろうと思って後でキャンプにて確認してみると彼らの盗んだものとは「BROKEN ITEM」だった。

(東京都・かくみ)

●『ウィザードリィV』をパソコン版用マニュアルを手がかりにしてプレイしていて気がついたのだが「THE BEAUTY」のグラフィックが修正されている。しかしパソコン版の開けっぴろげな全裸よりもSFC版のほうがよっぽど煽情的なような気が。

(北海道・しんざん)

●次のメッセージを探してみて下さい。「最近泳ぎはうまくなったかい？」ヒント・NPCではありません。

(新潟県・グレたでーもん)

★答は○○○の○○○。SWIM値が高ければ溺れないそうだ。君らも必死になってこのメッセージを探しまくってみてほしい。では今月はここにて。

↑東京都・ジェフボール麻貴

↑広島県・CRIMSON

Wizardry

唯一＆最強の専門誌、堂々創刊！

シミュレーションゲームマガジン

HIPPON SUPER! 臨時増刊

シムマガジン

3月19日発売予定／予価590円（税込）

特大企画2発!!ゲーム徹底解説

信長の野望・覇王伝／トキオ

専門家による徹底解説

シビライゼーション／エアーコンバットIII

パワーモンガー （ファミコン）

IBM・PCゲーム最新情報

こだわりの競馬・戦記コラムなど最新情報満載!!

シムマガジンはシミュレーションゲームに絞った徹底した解説誌です。新作の発売情報に振りまされず、編集部が厳選したソフトを深く掘り下げることをモットーとします。必要に応じて1タイトル最大64ページまで惜しみなく割いていきます。また話題作はもちろん過去の名作、海外ゲームなど、シミュレーションゲームの秀作を執拗なまでに追い続けます。執筆は第一線のゲームライター。しかも、読者アンケートをもとに新人をどんどん登場させ、イキの良いゲーム解説を展開します。
シミュレーションゲームと正面から格闘するシムマガジンは3月19日発売です。

JIC ジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。

パソコンゲームガイドブック最新刊！

ポピュラスII リプレイ＆ガイド

定価1700円

パソコン版「ポピュラスII」の世界を征服するための戦略と情報を公開。様々な戦いのドラマがリプレイで甦る。「ワールド」のデータと神々の力のすべてを解説。この一冊を神の息子たちへ捧ぐ。初級から上級まで、プレイの数々を大公開。「オリンポスの神々の試練」を乗り超えよ…。

マスターオブモンスターズ Final完全データブック

石埜三千穂・著／定価1700円

「大戦略」と並ぶシミュレーションゲームの徹底攻略本。全モンスターと全マップのデータを完全網羅。底知れぬ深みを持つシナリオと、極限まで高められた自由度。このゲームの全貌を把握するには、的確な道案内が必要だ。そこで、基本情報と選択肢別の戦略・戦術を徹底サポート。

JIC ジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。

人気ソフト中古価格相場データバンク

スーパーファミコン ファミコン PCエンジン メガドライブ ゲームボーイ

中古ソフト情報局

中古ソフト情報局も今回からレイアウトが一新！　中古価格情報が増えて、欲しいソフトの価格がすぐわかるようになっています。データベースを意識した作りのコーナーとして、これからもいろいろな情報を紹介していきたいと思いますので、よろしくお願いします。

データバンクトピックス

お金はないけど、ゲームがほしい!!

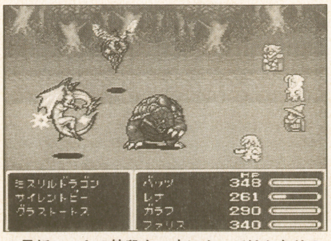
そんなときには激安中古ソフトを探そう！

激安ソフトは足でさがせ！

中古ショップで扱っているソフトには新品と中古との２種類があります。特に中古ソフトは、比較的安い値段で手に入れられるので買ったことのある人も多いと思います。

中古ソフトを買うときに気になるのは値段です。中古ソフトの値段は、それを取り扱っている店の判断によって決められます。その基準としては、今のソフトの人気の有無、流通しているソフトの量、市場の動きなどいろいろな事があげられます。その判断基準が店によって微妙に異なっているので、中古ソフトの値段がまちまちになってくるのです。例えば、去年発売された人気ソフトの中古価格の幅を見てみますと次のようになります。

ドラゴンクエストⅤ
6500円〜8000円
ファイナルファンタジーⅤ
7000円〜8000円
真・女神転生
4500円〜6000円



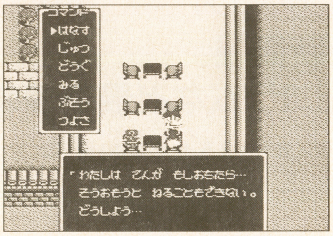
↑最新ソフトの値段も、店によってはかなりの差がでることがあります

店によってこれほど値段に差がでてしまいます。このことからも、欲しい中古ソフトを買うときは、あせらずに数多くの店の値段をチェックしておくのがうまい買いかたです。なんども調べていくうちに、その店の傾向がなんとなくつかめるようになっていきます。お金を節約したいなら、いろいろと動き回ってみるのも大切なことです。

500円〜1000円で買えるソフト

最近のゲームソフトは多くのメモリーを必要とする傾向にあります。そのためにソフトの定価が高くなっています。高いソフトで遊ぶのもいいですが、お金がないときなどは、昔のソフトに目を向けてみてはどうでしょうか。ちょっと中古ショップをのぞいてみれば、500円〜1000円のソフトが目につくはずです。500円〜1000円のソフトというと家庭用ゲーム機が発売されたころのソフトがたくさんあります。グラフィックやサウンドは今のソフトとは比

↓今のソフトでは楽しめない独特なシステムのゲームがいろいろあります



べものになりませんが、この当時のソフトのノウハウが今のゲームに生かされているのです。STGやRPGなどのジャンルで、いまではすっかりおなじみになっているシステムは、このころに作られたのです。だからこの当時のゲームをプレイしてみると、懐かしさと共にどこかで見たことがあるような気がすることと思います。

ここで500円〜1000円で手に入るソフトの代表的なものをいくつか紹介します。ほかにもまだまだありますので、自分たちでも探してみて下さい。

FC　『1943』『スターフォース』
PC　『ロードランナー』

最新情報をしいれよう！

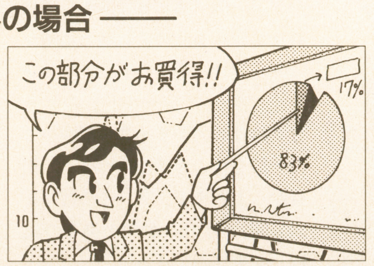
中古ソフトの値段はいつも同じではありません。新作が登場したり、客のニーズの変化に対応したりしてどんどん変わっていくのです。特に新作ソフトの中古は、新品の売上などから毎日といっていいほどの変化を示すことがあります。ちょっとでも上手な買い物をするなら、値段の変化の最新情報を知っておくのがいちばんです。

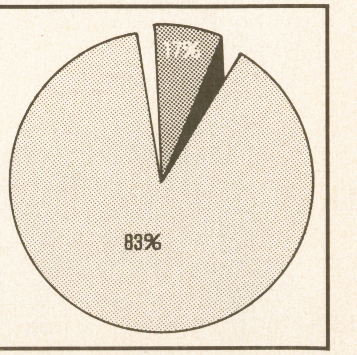
ソフトの値段を知るには店で確認するのが確実ですが、そのほかにも店で配っているチラシや会報を利用するのもひとつの方法です。ソフトの値段のほかにも、その店でこれからどういうことがあるかがわかります。年末や長期の休みのときにはバーゲンの情報があることも多いのです。何件かの店のチラシを集めれば、値段を照らし合せて、どの店が安いかということも一目で確認することができます。新しい情報を集めてお得な買い物をしましょう。

中古ソフト価格とその割合

―― 500〜1000円ソフトの場合 ――

グラフでわかるように、市場に出回っている中古ソフトのうち、500円〜1000円で手に入るのは、約17%くらいです。現在までに発売されているソフトの数が2000本強とすると、激安ソフトの総数は300〜400本以上となります。安いソフトが少ないと感じがちですが、まだまだこれだけの数があるということが、わかってもらえると思います。





●中古価格相場の"前比"とは、前回２月号で調査した時点（'92年12月上旬）での相場価格との差を示しています。上昇したものは△、下降したものは▼です。前回データのないソフトは一になっています。

●スーパーファミコン●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
アースライト	8600	5000	0	2300	▼100	SLG
アウター・ワールド	8800	5200	▼200	2400	▼100	AVG
アクスレイ	8800	4800	0	2700	0	STG
あしたのジョー	8900	5600	—	3200	—	SPG
アダムスファミリー	8800	4800	—	2700	—	ACG
ウィザードリィV	9800	4500	▼200	3000	▼200	RPG
SDガンダム外伝2　円卓の騎士	9500	4200	0	3500	▼100	RPG
SD機動戦士ガンダム V作戦発動	7800	4300	▼100	2300	▼100	SLG
F-ZERO	7000	4100	0	2600	0	SPG
F-1 GRAND PRIX	9700	5400	▼200	3000	▼100	SPG
大相撲魂(スピリッツ)	9000	5600	—	3200	—	SPG
弟切草	8800	4400	0	2800	▼100	AVG
CACOMA KNIGHT	7800	4700	▼100	2400	▼100	ACG
餓狼伝説	9800	6200	—	3800	—	ACG
ガンフォース	8300	4300	—	3100	—	ACG
機動戦空ダイオン	8500	4600	—	2900	—	STG
キング・オブ・モンスターズ	8800	4700	0	3100	0	SLG
キン肉マン DIRTY CHALLENGER	7800	4500	▼200	2900	▼100	ACG
甲竜伝説ヴィルガスト	9000	4800	0	2700	▼100	RPG
コズモギャング ザ ビデオ	7900	4200	—	3200	—	STG
PSYCHO DREAM	8900	5600	—	3100	—	ACG
サイバーナイト	8900	5300	—	3100	—	RPG
サイバリオン	8600	4000	—	2700	—	ACG
3×3EYES	9500	6400	0	3100	▼200	RPG
サンドラの大冒険	8300	5400	▼100	2600	▼200	ACG
重装機兵ヴァルケン	8800	5800	0	3300	0	ACG
少年アシベ ゴマちゃんのゆうえんち大冒険	7800	4600	—	2900	—	ACG
初代熱血硬派くにおくん	8900	4100	0	3000	0	ACG
真・女神転生	9800	4900	—	3900	—	RPG
スーパー大相撲 熱戦大一番	8800	5700	—	3400	—	SPG
スーパースターウォーズ	8800	4700	—	3100	—	ACG
SUPER TETRIS2＋Bombliss	8500	5200	—	4100	—	PZG
スーパーニチブツマージャン	8800	4200	—	3300	—	ETC
スーパー信長の野望 武将風雲録	11800	6500	▼200	3000	▼300	SLG
スーパーブラックバス	9800	4300	—	3600	—	SLG

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
スーパーマリオカート	8900	6800	0	3700	0	SPG
スーパー桃太郎電鉄II	8800	4700	▼200	3100	▼100	ETC
スーパーロイヤルブラッド	9800	5100	—	3800	—	SLG
スカイミッション	8300	5200	0.	3800	▼200	ACG
ステルス	9700	4200	—	3600	—	ACG
ストリートファイターII	9800	6800	0	4000	0	ACG
スピンディジーワールド	8800	3300	—	2100	—	ACG
ゼルダの伝説 神々のトライフォース	8000	3600	0	1800	▼100	RPG
ソウルブレイダー	8800	2700	▼100	1100	▼200	RPG
ソニックブラストマン	8500	4800	0	2300	▼200	ACG
ソングマスター	9000	5300	—	3600	—	RPG
大戦略エキスパート	9800	6800	▼200	3100	▼200	SLG
タイニートゥーンアドベンチャーズ	8000	5700	—	4100	—	ACG
大爆笑 人生劇場	8500	5800	—	4000	—	ETC
ダンジョン・マスター	9800	3700	▼100	1500	▼100	RPG
T.M.N.T.	8500	3700	—	2800	—	ACG
ドラゴンクエストV	9600	7300	0	4000	0	RPG
ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	9500	3900	▼100	1800	▼200	RPG
中嶋悟監修 スーパーF1ヒーロー	8900	5200	0	3700	▼100	SPG
ナグザットスーパーピンボール 邪鬼破壊	8500	4800	—	3400	—	ETC
パチ夫くんSpecial	9800	5900	—	3600	—	ETC
バトルサッカー	9500	4100	—	3400	—	ETC
パロディウスだ！	8500	5200	▼100	2900	▼100	STG
パワーアスリート	8500	6000	—	2800	—	ACG
半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれー！	9500	6800	—	4700	—	SLG
飛竜の拳S ハイパーバージョン	9700	5900	0	4500	▼100	ACG
ファイナルファンタジーV	9800	8000	—	6900	—	RPG
弁慶外伝 〜砂の章〜	9600	5400	—	4100	—	RPG
46億年物語	9600	5700	—	3500	—	ACG
Light Fantasy	8900	3700	▼200	2000	▼200	RPG
らんま½〜熱烈乱闘編〜	9600	6600	—	5200	—	ACG
リターン・オブ・双截竜	8600	3400	—	2400	—	ACG
レナス —古代機械の記憶—	9600	7100	0	3500	0	RPG
レミングス	8500	3400	0	1500	▼100	PZG
ロマンシング・サガ	9500	4300	▼100	2000	▼100	RPG

新作ソフトチェック

最近の"格闘ゲームブーム"を象徴するように、格闘をテーマとしたゲームがたくさん発売されました。『餓狼伝説』を筆頭に、『T.M.N.T』や『らんま1/2』などといった、大物ソフトの登場は、発売時期が年末だったことを考えても、近頃にない豊作の月だったといえます。

また価格を低く設定しているソフト群では、アニメキャラを主人公とした内容のソフトが密かなブームとなっているようです。『ドラえもん　アニマル惑星伝説』や『バットマンリターンズ』、『美少女戦士セーラームーン』など、多数のキャラクターゲームが今月、中古市場に新登場しました。もともとアニメなどのキャラクターはゲームの原作となりやすいのですが、最近はキャラクターゲームブームといえるほど、たくさん制作される傾向にあるようです。

スクウェアゲームの
パロディが見れるのはこれ！

半熟英雄(SFC)

4年前に発売された、ファミコン版の続編。配下の将軍を敵の城に派遣させ、切札を使ったり、最大のウリ、エッグモンスターを呼び出して敵と戦う内容です。スクウェアのゲームらしく、各面の終わりにはボスキャラが必ず登場します。

楽しみはなんといっても、個性的なエッグモンスターでしょう。エッグモンスターを知らない人は、『FFV』に登場する、召喚獣のパロディと思ってください。『FFV』の召喚獣同士の戦いが楽しめるというわけです。ジャンルはシミュレーションですが、移動方法がちょっと複雑なだけで、基本的には簡単なルール。FFシリーズのパロディがたくさんあるので息抜きにどうぞ。

定価¥9500（税抜き）

手軽なクイズやパズルに
人気が集中するわけ

大爆笑！人生劇場(SFC)

『大爆笑！人生劇場』は、昨年暮にタイトーから発売されたボードゲームです。ようはスゴロクで、スタートから終りまでが、人の一生に対応しています。勝利条件は、一生に稼いだ金額というのも、現実を皮肉ったものとなっています。

今月の中古価格表を見ると、中古の売値が5800円、買値が4000円。他のジャンルと比べても、価格の差額が少ないことがわかります。この現象はパズル、クイズゲームで見ることができます。この理由は、これらのジャンルがルールが簡単で、日頃ゲームを遊ばない人が購入していくからなのです。また最近はグラフィックが向上したので、絵だけで買う人がいることも挙げられるでしょう。

定価¥8500（税抜き）

アーケード版を完全移植！
シリーズ最強の一本

グラディウスII(SCD)

CD-ROMユーザーが待ちに待ったソフト『グラディウスII』は、最近元気のないシューティング界にカツを入れるほどのデキとなっています。CD-ROMの大容量を生かして、アーケード版の完全移植に成功、グラフィックの美しさは目をみはるほどです。また、敵の出現パターンもアーケード版と同じなので、マニアの人にも納得のいく仕上りといってもいいでしょう。ひとつだけ残念なのは、ステージクリア時のアクセスが長めな点。シューティングゲームに大切なリズムが途切れてしまうことがマイナスとなってしまいました。それでもバランス取りは群を抜いていますので、シューティングファンはプレーの価値ありです。

定価¥7800（税抜き）

●これら価格相場は、目安として12月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとはかぎりません。なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

●ファミリーコンピューター●

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
囲碁指南'91	6800	3100	—	1800	—	ETC
いただきストリート 私のお店によってって	6800	4400	▼ 100	1900	▼ 100	ETC
1999 ほれ見たことか！ 世紀末	7300	3500	▼ 100	1900	▼ 200	ETC
エスパードリーム2	6800	3700	—	2600	—	ACG
ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決戦2	6800	4200	0	1700	▼ 100	ETC
ぎゅわんぶらあ自己中心派2	6500	4000	0	1900	0	ETC
恐竜戦隊ジュウレンジャー	6000	2500	▼ 200	900	▼ 200	ACG
ココロン	6500	2000	0	700	▼ 100	ACG
コロンブス 黄金の夜明け	7500	3200	—	1300	—	SLG
三國志II	14800	7500	0	3200	▼ 100	SLG
サンリオカーニバル2	3980	2900	0	1800	▼ 100	ACG
ジャストブリード	5800	3600	—	2700	—	RPG
重力装甲メタルストーム	6500	2300	0	700	0	ACG
スーパーマリオUSA	4900	3200	0	1500	0	ACG
スターウォーズ 帝国の逆襲	7900	4000	0	1500	▼ 100	ACG
大航海時代	11800	5600	▼ 100	2300	0	SLG
ダブルドラゴンIII	6200	2600	▼ 200	1000	▼ 200	ACG
チキチキマシーン猛レース	6800	4200	0	1500	▼ 100	ACG
ちびまる子ちゃん うきうきショッピング	5800	3200	0	1500	0	ETC
T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト	6900	3800	0	1700	0	ACG
テトリス2＋Bombliss	6500	4000	0	2000	0	ETC
ドクターマリオ	4900	3000	0	1500	▼ 100	PZG
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	8500	3100	▼ 100	1400	▼ 200	RPG
ドラゴンボールZIII	7800	4500	▼ 100	2100	▼ 200	RPG
中嶋悟F1ヒーロー	5900	3900	▼ 100	1900	▼ 100	SPG

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
ナムコット麻雀III	4900	3200	0	1500	0	ETC
バーコードワールド	7200	5800	—	3700	—	ETC
爆笑！ 人生劇場3	6400	3700	▼ 200	1800	▼ 200	ETC
バットマンリターンズ	5800	3800	—	2600	—	ACG
ハローキティのおはなばたけ	3980	3100	—	1500	—	ACG
ファイヤーエムブレム外伝	6800	4000	0	1700	▼ 100	SLG
ファミコンジャンプII 最強の七人	8500	3300	▼ 100	1300	▼ 200	RPG
ファミスタ'92	5000	2800	0	1300	0	SPG
フェラーリ	7300	4000	▼ 200	2600	▼ 300	SPG
へべれけ	6200	4000	0	1700	0	ACG
ボンバーマンII	5800	3900	▼ 100	2000	0	ACG
マイライフマイラブ ぼくの夢わたしの願い	9600	4300	0	1700	0	ETC
魔法のプリンセス ミンキーモモ	6000	3500	▼ 100	2000	▼ 200	ACG
マリオ オープン ゴルフ	6000	3600	0	1500	▼ 100	SPG
メタルスレイダー・グローリー	8900	5400	0	2500	0	AVG
メタルマックス	7800	3800	0	2000	0	RPG
モンスターメーカー～7つの秘宝	6800	3100	0	1100	▼ 100	RPG
ヨッシーのクッキー	4900	2500	0	1400	0	PZG
ヨッシーのたまご	4900	3300	▼ 200	1600	▼ 100	PZG
ラディア戦記 黎明編	6900	3900	▼ 100	1600	▼ 200	RPG
ランペルール	11800	4500	0	1900	▼ 100	SLG
リトルマーメイド	5800	2300	0	900	▼ 100	ACG
ロイヤルブラッド	9800	5200	—	2100	—	SLG
ロックマン5～ブルースの罠!?～	7800	6200	—	3900	—	ACG
ワギャンランド3	5800	4900	—	3300	—	ACG

●PCエンジン・CD-ROM²●

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
TRAVEL エプル(SCD-ROM)	6980	3800	0	2100	0	ACG
イースI・II(CD-ROM)	7800	4700	▼ 100	2300	▼ 100	RPG
イースIII ワンダラーズフロムイース(CD-ROM)	7200	2500	▼ 300	800	0	RPG
イメージファイトII(SCD-ROM)	7700	6700	—	2800	—	STG
ウィザードリィV(SCD-ROM)	7800	4600	0	2500	▼ 300	RPG
宇宙戦艦ヤマト(SCD-ROM)	7800	5200	0	3900	0	SLG
クイズの星(SCD-ROM)	6800	4200	0	1800	▼ 100	ETC
グラディウスII(SCD-ROM)	7800	6700	—	2700	—	STG
GODS(CD-ROM)		4800	—	3200	—	ACG
サークI・II(SCD-ROM)	7800	6700	—	3100	—	RPG
PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL3 AYA(SCD)	7600	5600	0	3400	▼ 100	AVG
斬 陽炎の時代(SCD-ROM)	7500	4500	0	2000	0	SLG
シャーロック・ホームズの探偵講座(CD-ROM)	7200	2900	0	1200	0	AVG
上海III ドラゴンズアイ(CD-ROM)	7500	6400	—	3100	—	ETC
スーパーシュバルツシルトII(SCD-ROM)	7800	6700	—	2900	—	SLG
スーパーリアル麻雀スペシャル(SCD)	7800	6600	—	3100	—	ETC
スターモビール(CD-ROM)	7200	4200	0	1800	0	ETC
スプリガン markII(CD-ROM)	6800	4200	0	2100	▼ 100	STG
ソーサリアン(SCD-ROM)	7800	5000	0	2200	0	RPG
ダウンタウン熱血行進曲 それいけ大運動会(SCD)	7200	6200	—	2600	—	ACG
ダンジョンマスター セロンズ・クエスト(SCD-ROM)	8200	5500	0	2000	▼ 200	RPG
超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング(SCD)	7400	6400	—	3200	—	SLG
TECMO WORLDCUP スーパーサッカー(SCD)	7800	6600	—	3000	—	SPG
出たな!! ツインビー	6800	3300	0	1500	0	STG
天外魔境II卍MARU(SCD-ROM)	7800	4100	▼ 100	1400	▼ 200	RPG

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
天使の詩(SCD-ROM)	7400	2500	▼ 200	1000	▼ 100	RPG
トップをねらえ！ Gunbuster Vol.1(SCD-ROM)	6800	4700	▼ 100	2100	▼ 100	AVG
どらごんEGG	6500	2000	0	700	▼ 200	ACG
ドラゴンスレイヤー英雄伝説(SCD-ROM)	6800	3800	0	1800	0	RPG
ドラゴンナイトII(SCD-ROM)	7400	5200	0	2600	▼ 200	RPG
ネクスザール(CD-ROM)	7400	6400	—	3300	—	STG
パステルライム(SCD-ROM)	7200	6200	—	3100	—	AVG
バニラシンドローム(CD-ROM)	6900	4000	0	1800	0	ETC
パワーリーグV	6800	4200	0	2100	▼ 100	SPG
PC電人	6500	5400	0	3800	0	STG
ファージアスの邪皇帝(SCD-ROM)	7500	5200	0	2600	▼ 200	RPG
ファイヤープロレスリング 2nd BOUT	6900	3500	▼ 300	1300	▼ 300	SPG
BURAI 八玉の勇士伝説(CD-ROM)	7200	3200	▼ 300	1300	▼ 300	RPG
ブライII 闇皇帝の逆襲(SCD-ROM)	7800	5300	—	4400	—	RPG
プリンス・オブ・ペルシャ(SCD-ROM)	6800	3100	▼ 400	1100	▼ 400	ACG
ポピュラス ザ・プロミストランド(SCD-ROM)	5800	3100	▼ 200	1100	▼ 300	SLG
ボンバーマン'93	6500	5300	—	2900	—	ACG
マジカルチェイス	7800	5200	0	2200	▼ 200	STG
マンホール(CD-ROM)	6500	3500	0	1500	0	AVG
モトローダーMC(SCD)	7200	6300	—	3200	—	SPG
桃太郎伝説外伝 第一集	6500	5900	—	3000	—	RPG
YAWARA！(SCD-ROM)	6900	3800	0	1600	▼ 200	AVG
LOOM(SCD-ROM)	8000	4800	0	2200	0	AVG
ロードス島戦記(SCD-ROM)	7200	4800	0	2300	▼ 100	RPG
ワールドサーキット	5800	2000	▼ 200	700	▼ 300	SPG

コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シュミレーションゲーム／SPG・スポーツゲーム／STG・シューティングゲーム／ETC・その他のゲーム

●メガドライブ●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	4800	1800	▼ 400	700	▼ 200	ACG
アイラブミッキーマウス 不思議のお城大冒険	4800	1800	▼ 200	1100	▼ 300	ACG
アイラブミッキー＆ドナルド ふしぎなマジックボックス	6800	5400	—	3800	—	ACG
アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	7800	4300	0	1900	0	SPG
アフターバーナーIII(CD-ROM)	8400	6800	—	3900	—	STG
ヴィクセン357	8800	4700	—	3100	—	SLG
エイリアンストーム	6000	3800	—	1300	—	ACG
F1サーカスMD	7500	2500	0	1000	▼ 100	SPG
エル・ヴィエント	8500	4800	▼ 100	2300	▼ 100	ACG
カプコンのクイズ殿様の野望(CD-ROM)	7800	6700	—	3100	—	ETC
ぎゅわんぶらあ自己中心派(CD-ROM)	7800	6600	—	3500	—	ETC
グレイランサー	8300	4000	0	1700	0	STG
ゲイングランド	6000	3100	—	1100	—	ACG
鋼鉄帝国	7800	4200	0	1400	▼ 200	STG
サイドポケット	7800	3400	—	2600	—	ETC
三国志III	14800	7900	▼ 800	4200	▼ 600	SLG
サンダーストームFX(CD-ROM)	7800	4100	▼ 700	1800	0	STG
THUNDER FORCE IV	8800	5000	0	2100	▼ 200	STG
シャイニング・フォース〜神々の遺産〜	8700	4100	▼ 400	1900	▼ 200	SLG
重装機兵レイノス	6200	2100	0	1000	0	ACG
修羅の門	6000	3900	0	1500	▼ 300	SLG
ジョーモンタナII・スポーツトーク・フットボール	7000	2800	0	1100	0	SPG
ストライダー飛竜	7000	2900	—	1300	—	ACG
スプラッターハウス PART2	5900	3700	0	1700	▼ 100	ACG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	6000	3000	0	1500	0	ACG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	6800	5400	0	3900	0	ACG
ダイナブラザーズ	8800	3500	—	2600	—	ACG
タイムギャル(CD-ROM)	7800	5200	0	4000	0	ACG
タズマニア〜TAZMANIA〜	6800	5200	—	2900	—	ACG
チェルノブ	7800	3100	—	1900	—	ACG
T.M.N.T.リターン オブ シュレッダー	7800	3400	—	1900	—	ACG
天下布武・英雄たちの咆哮(CD-ROM)	7800	3900	0	1500	▼ 100	SLG
電忍アレスタ(CD-ROM)	6800	5500	0	3700	0	STG
天舞 メガCDスペシャル(CD-ROM)	9800	4200	—	2900	—	SLG
パチンコクーニャン	8500	5400	—	3000	—	ETC
パワーアスリート	8500	5200	0	3500	0	ACG
不思議の海のナディア	6500	4700	0	3000	0	AVG
ぷよぷよ	4800	3000	—	1600	—	ETC
ベア・ナックル	6000	3600	0	1500	▼ 100	ACG
まじかる★タルるートくん	3880	2500	0	1200	0	ACG
ゆみみみっくす(CD-ROM)	7800	6700	—	3700	—	AVG
ライズ・オブ・ザ・ドラゴン(CD-ROM)	6800	4400	▼ 100	2300	▼ 200	AVG
ラングリッサー	7300	4800	0	2500	▼ 500	STG
ランドストーカー	8700	5800	0	3900	0	RPG
ランパート	6800	5800	—	2600	—	SLG
LUNAR THE SILVER STAR(CD-ROM)	7800	4800	0	1900	▼ 100	RPG
レッスルボール	5800	4300	0	2000	▼ 100	SPG
ロードブラスターFX(CD-ROM)	7800	6600	—	3100	—	ACG
TOP PRO GOLF	8800	4000	0	3200	0	SPG
アークス オデッセイ	8500	3700	0	2300	0	ACG

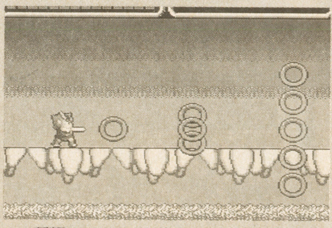
●ゲームボーイ●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
R-TYPE II	3800	3200	—	1300	—	STG
アメリカ横断ウルトラクイズ3 チャンピオン大会	3980	2000	▼ 300	1300	▼ 500	ETC
ウィザードリィ・外伝 I	4635	2900	0	1300	0	RPG
宇宙戦艦ヤマト	3900	2500	0	1000	0	SLG
宇宙の騎士テッカマンブレード	3500	3100	—	1100	—	ACG
うる星やつら	5200	3000	0	1400	▼ 200	RPG
エスパークス 失われた聖石ペリヴァロン	3800	3300	—	1300	—	ACG
隠忍伝説	4980	3000	0	1200	▼ 100	RPG
木づちだ クイズだ 源さんだ!	3800	3100	—	1300	—	ETC
クイズ世界は SHOW BY ショーバイ	3980	2600	0	1100	▼ 100	ETC
クイズ日本昔話アテナのハテナ？	3980	2900	—	1300	—	ETC
時空の覇者 Sa・Ga3 [完結編]	4900	2800	0	1200	0	RPG
スーパーマリオランド2 6つの金貨	3900	2800	0	1800	0	ACG
聖剣伝説─F・F外伝─	4800	2100	▼ 200	1000	▼ 100	RPG
ダンジョンランド	4600	3400	—	1500	—	RPG
トムとジェリー	4500	3700	—	1400	—	ACG
ドラえもん アニマル惑星伝説	3900	3000	—	1400	—	ACG
ぬ〜ぼ〜	3800	3100	—	1000	—	ACG
美少女戦士セーラームーン	3500	2800	—	1100	—	ACG
ビタミーナ王国物語	4900	3000	0	1100	▼ 300	RPG
炎の闘球児 ドッジ源平	4500	3100	▼ 100	1300	▼ 100	ACG
ミッキーズチェイス	3800	3100	—	1400	—	ACG
メトロイドII	3500	2100	0	700	▼ 100	ACG
ヨッシーのクッキー	2900	2000	0	1100	▼ 300	PZG
ロックマンワールド3	3500	2900	—	1500	—	ACG

古くったって おもしろい！ 今月のおすすめソフト

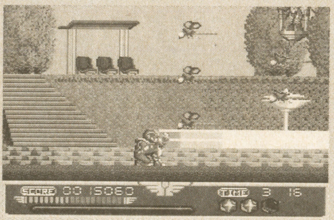
今月はＰＣエンジンソフト、Ｈｕカードとシーディー－ＲＯＭを一本ずつ紹介します。

まず始めはＣＤ－ＲＯＭのアクションゲーム『モンスター・レアー』です。アーケード版でも人気だった『ワンダーボーイ』シリーズを家庭用ゲーム機に移植したものなのです。ソフト媒体がＣＤ－ＲＯＭということもあって全14ステージを収録。前半はアクションゲーム、後半はシューティングの２種類のモードでゲームが進行していきます。各ステージのラストは個性たっぷりのユニークなボスキャラとの一騎撃ち。またサウンドに関してもポップな感じの曲から勇ましいイメージの曲まで用意されているので、聞きごたえ十分です。価格も1500円〜2000円程度で安定しているのでお買い得。難易度は少し高めといったところですね。



↑６種類のアイテムを使ってステージを進んでいく。２Ｐ同時プレーも可能だ

↓全５ステージをクリアーするのはなかなか難しい。その分遊びがいのあるソフトといえる



次はＨｕカードの『サイバークロス』。最近はＣＤ－ＲＯＭが全盛を誇っていてあまり元気のないＨｕカードですが、ちょっと中古ソフトを見れば、まだまだ面白いソフトがたくさんあります。

『サイバークロス』はＴＶの宇宙刑事シリーズを意識した作りのアクションゲーム。地球侵略を企てる秘密組織ノズミーに戦いを挑む武装刑事の活躍を描いたものです。ゲーム開始時は生身の人間ですが、パワーアップカプセルを取るとプロテクターを装着、3種類の武器を使いわけて進んでいきます。敵モンスターは動物とメカの合成怪人で、それぞれ独特な攻撃を仕掛けてきます。ＴＶで見たことのあるような演出がこのゲームの特徴です。

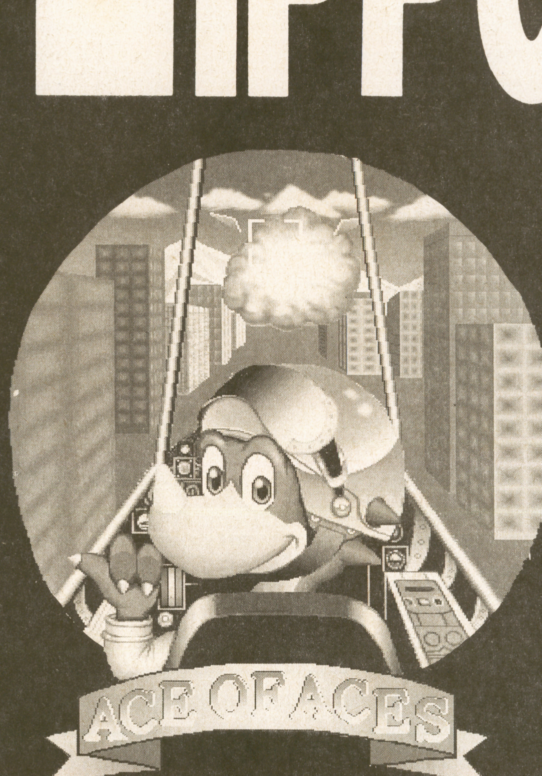
中古価格は1000円〜1500円ぐらい。特撮ファンなら買いの一本ですね。

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータ作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。
●わんぱくこぞう　03(3863)0901　●ぴゅう国立店　0425(72)7160

H●IPPON SUPER!

ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE



『伝説のオウガバトル』『ダンジョンエスプローラー2』に『Pop'nツインビー』…SLGからSTGまで、ジャンルとハードを越えて新作大特集!

次号4月号は 3月4日発売!!

定価490円(税込み)

編集後記

●「コミック・ウィザードリィ外伝」もついに大団円。「コミック・ウィザードリィ」から数えて5年、石垣先生本当にご苦労さまでした。…そんなわけで、1月25日発売、単行本をヨロシク。(ハルク)

●なぜか『グラディウス』ブームが編集部の片すみをおそっている。PCエンジンSCD版『II』をはじめ、ファミコン版やHuカード版など数多くのシリーズ作品たちが毎日元気に動いている。(根本)

●てんかん患者の人たちの人権に配慮のない興味本位の報道が飛び交っている。安易な文脈に乗っかった三文記事がこの国には多過ぎる。あの報道に加担した者は全て記録しぞ。忘れない。(浅野)

●「イメージにぴったり!」とそそのかされて『CUTIE』でモデルをやりました。手タレです。「男同士の握手の画が欲しいんですよ。エイズ時代を生きるゲイの特集で」。ええっー!。(元宮)

●3DO、LD-ROMと新ハードが続々と発売されるそうだけど部屋に置くスペースが無い。いっそ全部を一つにまとめてくれればいいのに。冷蔵庫も内蔵してくれれば買うんだけど……。(依田)

●10万前後の「マルチメディアマシン」が続々出て来るが、はっきり言って誰も買わねえよな、て感じ。ワープロ機能でも付いてれば一瞬で普及しそうな気がするのに。廉価版タウンズに期待。(徳永)

●やったぁ~ん♥ 遂に引越したじょ。渋谷までチャリンコで買い物にも行ける!! その気になれば六本木まで行けるじょ。という訳で、1月22日は死ぬ程遊んだのでした。う~ん、ハッピー。(サリー)

HIPPON SUPER!
1993年3月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘 元宮秀介 依田智雄 浅野耕一郎
STAFF●レッカ社 キャラメルママ 辻事務所 ベントスタッフ CB'S PROJECT ゲームフリーク ヘッドルーム ターニングポインツ GTV 山猫有限会社 インターラクト ベニー松山 手塚一郎 成沢大輔 石埜三千穂 鈴木みそ 石垣環 杉森建 猪野清秀 渡辺浩弐 佐久間亮介 内田聡 徳永佳明 戸田宣子 山住賢司 藤村幸治 木村勝好
DESIGNERS●バナナグローブスタジオ ティースタジオ DNA 遊デザイン室 M'S SPACE アートサプライ 前嶋伸行
ILLUSTRATORS●伝陽一郎(表紙イラスト) 高橋政輝 キャラメルママ 田中光 鶴見としゆき
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 [編集部] 03-3239-0237
[営業部] 03-3234-4621(東京) 052-201-4181(名古屋) 06-204-1966(大阪)
印刷所 光村印刷株式会社
©JICC出版局1992 雑誌コード0/689-03 Printed in Japan

郵便はがき

切手を貼って送ってね！

102

東京都千代田区麴町

5－5－5

JICC出版局

HIPPON SUPER！編集部

読者プレゼント係

●キリトリ線●

ご住所 でんわ	〒　　　☎（　－　－　）				
お名前	（男・女）	年齢	歳	学年・職業	
先月買った他のゲーム誌		この本を買った日		ほしいプレゼントNo.	

●これから欲しいゲーム機は？（１つだけ）

①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む）②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④メガドライブ ⑤ゲームボーイ ⑥ゲームギア ⑦PCエンジンGT ⑧ネオジオ ⑨ワンダーメガ ⑩MEGA-CD ⑪PCエンジンDuo ⑫PCエンジンスーパーCD-ROM² ⑬その他.

●持っているものに○をつけて下さい

①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む）②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤PCエンジンDUO ⑥メガドライブ ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨PCエンジンGT ⑩ネオジオ ⑪ワンダーメガ ⑫PCエンジンスーパーCD-ROM² ⑬MEGA-CD ⑭その他

☆応募のしめきりは３月４日です。（当日消印有効です。）

3月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで記入して下さい。(いくつでも)

①表紙 ②CESレポート ③スターフォックス ④メタルマックス2 ⑤TVゲームヒットチャート ⑥NEWS FILE ⑦TV GAME BROADWAYスーパーファミコン ⑧ファミコン ⑨PCエンジン ⑩メガドライブ ⑪ゲームボーイ ⑫HOT GAME REVIWファイナルファンタジーV ⑬ポピュラス2 ⑭悪魔城ドラキュラ ⑮アイラブミッキー&ドナルドふしぎなマジックボックス ⑯ベアナックル2 ⑰ユーザーズアイ ⑱小説ウィザードリィII ⑲フリートークremix ⑳TVゲーム昔話 ㉑テクノの部屋 ㉒ホラーは踊る ㉓神話世界の旅人たち ㉔海外ゲーム雑誌の正しい読み方 ㉕風雲SLG城！ ㉖格闘連合 ㉗RPG大全聖剣伝説2 ㉘ファイナルファンタジーV ㉙コミック・ウィザードリィ外伝 ㉚バグボーイクラブスーパー ㉛スーパーテク道場『ドラゴンスレイヤー英雄伝説2』 ㉜DQマスターズ ㉝FFナイツ ㉞ジパング通信 ㉟クラブ邪教の館 ㊱ウィザードリィ友の会 ㊲中古ソフト情報局 ㊳読者プレゼント ㊴コミック・クインティ ㊵HIP ON！ ㊶ニューソフトストリート ㊷新作スケジュール

●おもしろかったもの〔　　　〕

●興味のなかったもの〔　　　〕

★本誌への感想、注文、何でも言いたい放題で、どーぞ。

キリトリ線

PRESENT

小和田雅子さんおめでとう記念!!
さあ、持って行くがよいのじゃ

そう、節分と言えば豆まき。年齢の数だけ豆を食べれば健康になるって言うけれど、それじゃあきんさんぎんさんは……。どうか皆様健康で。

アンケートハガキに欲しいプレゼントの番号を書いて送って下さい。待ってま〜す。

今回のしめ切りは
4月3日(土)
(当日消印有効)

スーパーファミコン

❶ブラスナンバース

●レーザーソフト

❷コンバットトライブス

●テクノスジャパン

❸→ サイコドリーム
●RIOT日本テレネット

←❹スーパーテトリス2＋ボンブリス
●BPS

各3名

ファミコン

❺熱血格闘伝説

●テクノスジャパン

3名

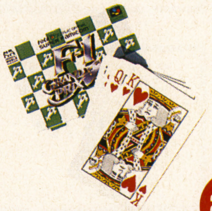
メガCD

❻天舞メガCDスペシャル

●ウルフチーム

3名

トランプ

❼F1 GRAND PRIX Ⅱ

●ビデオシステム

20名

Tシャツ

❽スニーカーズTシャツ

●UIP映画

3名

❾ジャイアント馬場Tシャツ

●メサイヤ

2名

カレンダー

❿1993年ナムコカレンダー

●ナムコ

3名

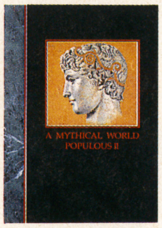
サイン色紙

⓫ジャイアント馬場

●メサイヤ

2名

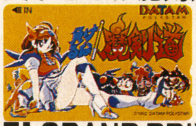
イラスト集

⓬ポピュラス2イラスト集


●イマジニア

3名

テレカ

⓭負けるな!!魔剣道

●データム・ポリスター

⓮F1 GRAND PRIX Ⅱ

●ビデオシステム

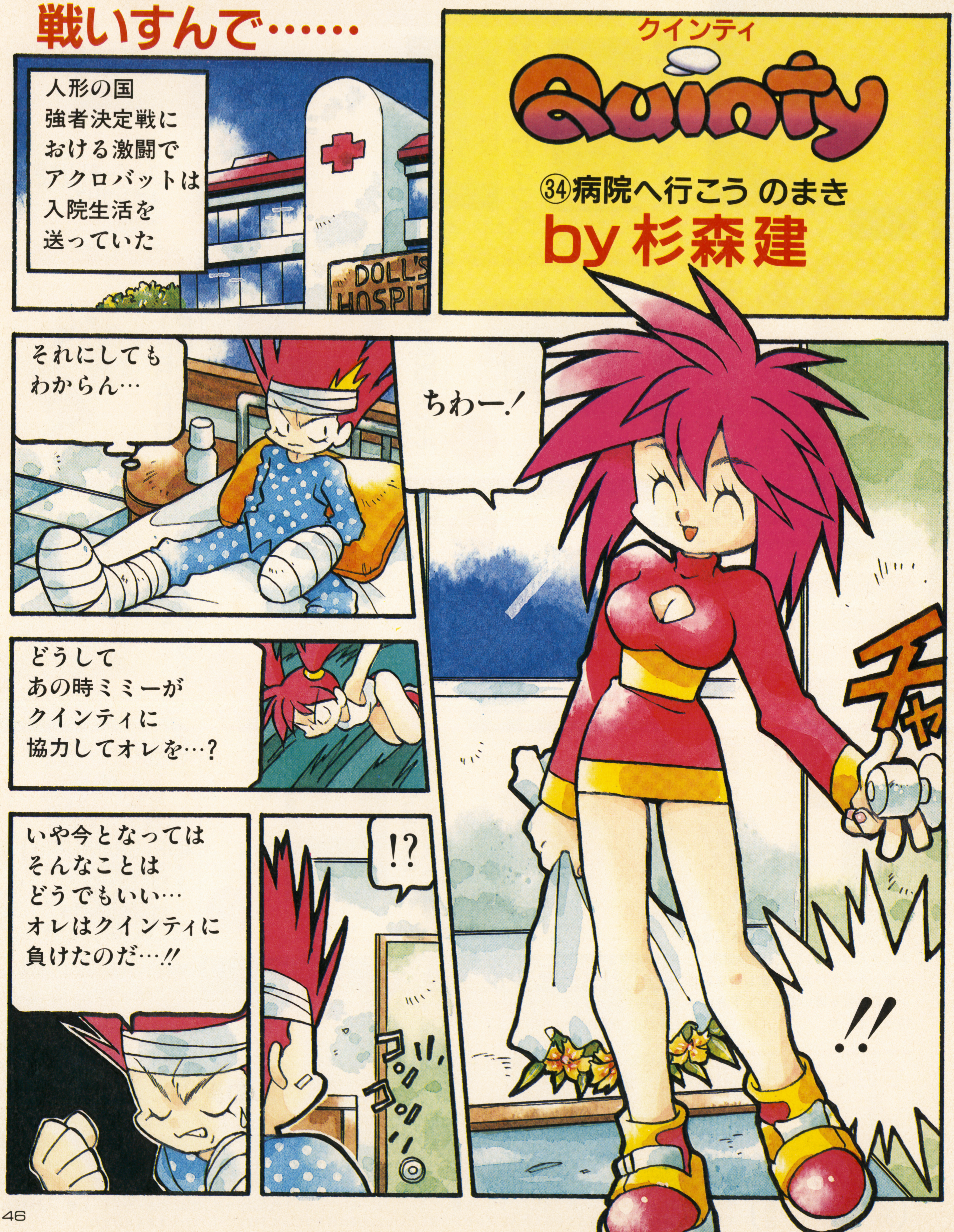
各5名

おめでとう!当選者発表 ——1月号——

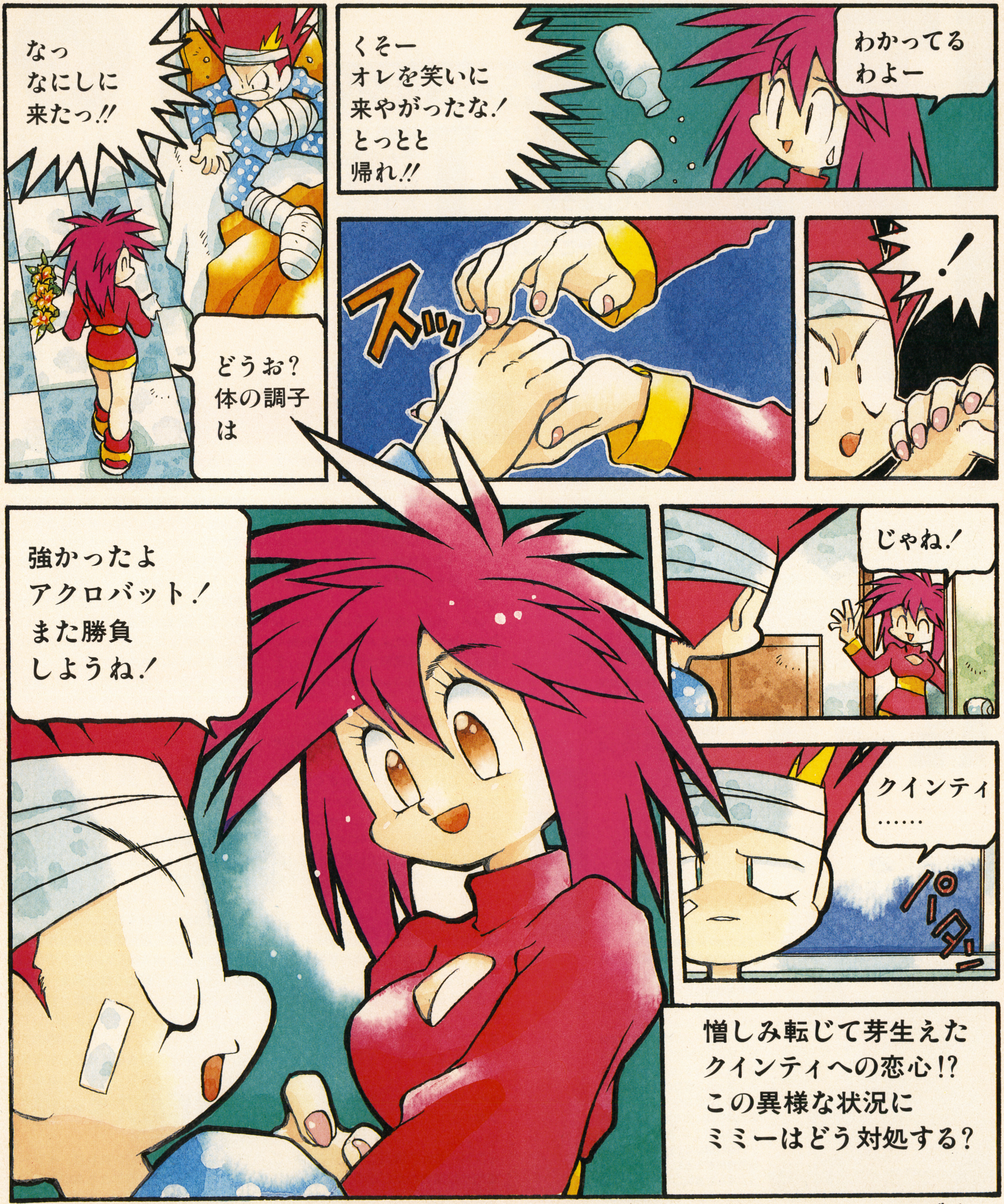
①メガドライブ&ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
長野県・桜井哲郎（他2名）
②エルファリア（SFC）
大阪府・金澤瞳　東京都・河野隆之　静岡県・加藤圭一郎（他2名）
③CBキャラウォーズ（SFC）
福岡県・宇山博人（他2名）
④激写ボーイ（PC）
三重県・西村重成（他1名）
⑤ソニック・ザ・ヘッジホッグ2・ビデオ
福井県・小林富士夫　福島県・鈴木順一　富山県・面手孝安　東京都・増田裕明　大阪府・森下恭志（他45名）
⑥シンプソンズ・プロモーションビデオ
神奈川県・久我真智子　和歌山県・羽佐邦勇　大阪府・吉田和宏（他17名）
⑦ドラゴンクエストⅤ・時計
茨城県・秋山真一　北海道・阿部健二郎　愛知県・日高彰（他7名）
⑧バトル上海ドラゴンズアイ・トランプ
新潟県・近俊宏　東京都・北山穂波　広島県・井上亮（他17名）
⑨龍虎の拳・ステッカー
愛知県・伊丹利朝　埼玉県・関根宏紀　兵庫県・仁木誠司（他17名）
⑩龍虎の拳・ステッカー
三重県・大田明　長野県・高田優　福岡県・西尾光正（他2名）
⑪ゼロヨンチャンプ2・テレカ
千葉県・松島正幸　神奈川県・平出達朗　兵庫県・谷口恵美香（他2名）

（プレゼント担当者のつぶやき）依田ちんが遂にダウン。という訳であたくしサリーが書いてるんだけど、実はプレゼントの当選者を選ぶのはこのあ・た・く・し♥　人の運命を握るってドキドキなのよね。でも1人でも多くの人にプレゼント渡したいし。決局は目をつむって1枚ずつ引いてたりするんだけどね。

戦いすんで……



クインティ
Quinty
㉞病院へ行こう のまき
by 杉森建
人形の国 強者決定戦における激闘でアクロバットは入院生活を送っていた
DOLL'S HOSPIT
それにしても わからん…
どうして あの時ミミーが クインティに 協力してオレを…?
いや今となっては そんなことは どうでもいい… オレはクインティに 負けたのだ…!!
!?
コッ コッ
ちわー!
チャ
!!



このままラブコメになってしまっていいのか？　編集部「クインティ」係ではキミの意見を求む！

つづく

渡辺浩弐

HIP

最新メディアトレンド情報局

もうすぐバレンタインデー。キミはチョコレートをもらうんでしょうか。それともあげるほう？ 僕なんかこうして原稿書いてるばっかで、そんなもの貰ったためしがないですよ。だからってくれとは言ってないすよ……へへへ。（インド談）

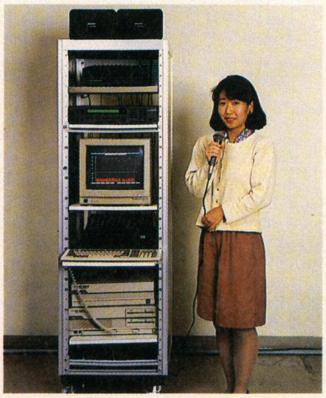
★渡辺浩弐／GTV編集長。今年始め、アメリカに行ったまま連絡が途絶えている（別名・ゲーム業界の風船おじさん）。だが、ちゃんとレギュラー番組やこのコーナーには登場しているという不思議な現象は…!? ウワサによると現在日本には「ニセ・渡辺浩弐」が4人程いて、かわりばんこに仕事をこなしているとか。これをマイケル・ジャクソン方式という（笑）。

HIP!

注目テーマには
このマークつき

HIP!

［ヴァーチャル・スキー］
NECが「人間の生体情報をいかに取り込みフィードバックするか？」というテーマのもとに開発した、VRスキーを体験できるシステム。プレイヤーは液晶モニターを内蔵した「ヘッドマウントディスプレイ」を被り、スキーブーツを履いてステップに乗る。すると目の前にCGのゲレンデが現れ、体重移動をしながらそこを滑る…という仕組み。指先に付いたセンサーが、プレイヤーの緊張度を測定し、それに合わせてリアルタイムでコースの傾斜や難易度を設定してゆく。つまり、初心者から上級者まで楽しめるというワケ。あくまで研究用のシステムだが、アミューズメントマシンとしての期待度も高い。



［メロディー検索システム］
音声認識を使って「鼻歌」を歌うだけで、データベースに入った楽曲を検索してくれるシステム。マイクに向かって知っている曲のフレーズをハミングすると、それをコンピュータが認識。正確な音階に修正して採譜し、合致する楽曲を見つけだすというもの。カラオケボックス等での選曲に応用できそう（これを使えば、タイトルのわからない曲でも、簡単に検索できるのだ／）。また、このシステムを利用して、一度取り込んだ音階情報をもとに、自動的にアレンジをして演奏してくれる「自動編曲システム」というのもある。

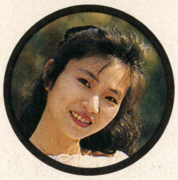
「VRスキー」「メロディー検索システム」…NECの研究所がスゴイものを開発しているらしい／

インド　それにしてもバレンタインデーというのは何なんだよ、いったい／
ミカ　好きな人にチョコレートをあげる日でしょ？
インド　ふん。なんでそんなことしなきゃいけないんだよ／　いちいち頭くるな。俺は長嶋茂男が好きだけど、チョ～さんにチョコレートなんかやらんぞ／　ぷんぷん。
ナベ　好きの意味が違いますよ。
インド　とにかく、そんなくだらん決まりは即刻廃止すべきだ／　つきましては、これを読んだ読者はすぐに私にチョコレートを送るように…。
ナベ　言ってることがムチャクチャですよ。それより、インドマン。この前NECの研究所に潜入したそうじゃないですか。何か、すごい研究をひそかに行なっているという…。
インド　そうそう。そうなんだよ。NECはヴァーチャルリアリティーなどを使って「人間の生体情報を取り込んで、いかに人間に適した環境を作るか」…という研究を行なっているんだが、最近**ヴァーチャル・スキー**というシステムを開発したんだよ。
ナベ　わたしもウワサには聞きました。スキーのシミュレーターという話ですが…。
インド　うん。液晶ゴーグルを被って、旗門が設置されたCGのスキーコースを滑る…というモノなんだがな。こいつがなかなかよくできてる。プレイヤーの乗った足元のステップが、両足の体重移動を個別に測定して、進行方向を決定してゆくんだが、非常に処理速度が早いんだよ／　ずっと前にこのページで紹介したCGの「住宅環境体験システム」なんかは、人間が振り向く速度にコンピュータの処理が追い付かなくて、画像が視線より遅れる…ということがあったんだが、このシステムは動きも非常になめらかだ。
ナベ　CGやVRの技術は、ここ数年でものすごく進歩してますからね。
インド　あと、指先についているセンサーでプレイヤーの緊張度を測定してコースの**傾斜が変わる**というのも、すごいことだな。実際の画面では約10メートルぐらい先までが見えるんだが、その時の緊張度によって、リアルタイムでコンピュータが次のコースを作っていく。緊張している時は緩やかで易しいコースに、リラックスしていればより急斜面を用意するという…。
ミカ　じゃあ、根性のあるヤツがやると、どんどん急斜面になってくワケね。
インド　そう、終わりなき暴走…（笑）。今後の展開としては「心拍数」や「発汗作用」のデータも取れるようにしていくらしい。あと、データを実際のスキー場の映像に置き換えることも考えているとか。つまり、日本にいながらにして、**世界のスキー場**を滑れるようになる。
ミカ　これが実用化されれば、インドマンの原稿が落ちることもないわね。
ナベ　あ、それはゲーム雑誌業界に革

インドマン

★インドマン／GTV所属のプロゲーマー。今期すでに4回もスキーに行って、仕事に穴をあけている。このため先日ついに、ワタナベ同様「ニセ・インドマン」を雇ったが、シモネタが言えずすぐバレてしまった。そこで、現在は「インド式発言マニュアル」を作成中とか。中身は「語尾にちんこと付ける」「体をくねらせながら喋る」など。これをマクドナルド方式という。

鈴木ミカ



★鈴木ミカ／GTV所属のラブリーアイドル。現在彼氏を募集中。好きな男性のタイプは「やさしくて、大きくて、黒くて、かたい人」だと。どんな人じゃ(笑)。芸能人で言うと「久保田利伸」あと「ゲームデザイナーの田尻智さんも好き」と言っていたので、田尻くんは頑張るように。やっちまっていいすよ。……以上、紙面を使った業務連絡でした(笑)。

O N

★ヴァーチャル・スキー★ スキーヤーの緊張度によって、コースの傾斜がリアルタイムで変化する／ 夏でも滑れるスキーの疑似体験マシン／

★メロディー検索システム★ 「あ〜ん、なんだっけあの曲!?」…タイトルがわからなくてもハミングするだけで曲名を教えてくれる「カラオケの天才」／

★WONDER MIDI★ CDロムのMIDI情報を読み取り、電子楽器へ出力する…ワンダーメガ用「ミュージシャン養成ギブス」がいま人気／

★CD・ストレスにやさしい音楽★ 製薬会社が発売する「ミュージックセラピーCD」。薬屋さんで買える「聴くクスリ」は、果たして「効く」のか?

★トップシークレット★ 空気ポンプをシュッシュッ／ アッという間にAカップのあなたも細川ふみえに…というバストコンシャス水着が出現／

★セルピード★ たった4秒の早ワザ／ 自分の好みの濃度に調節できる「電子調光式サングラス」が登場。今年はスキー場で小型電池が売れまくる?

★プラズマ★ UFOの正体はこのクツだった!? 歩くたびに足元が発光するスポーツシューズが登場。大槻教授にもはいてほしい「光シューズ」／

★カールツァイス双眼鏡★ 電気部品をまったく使わない「手ブレ防止装置」が付いたハイテク双眼鏡。ただし、お値段を見ると手が震えます／

★裏GTV出回る／★ 危険すぎて「お蔵入り」になったハズのGTVの極秘映像が流出／ 闇ルートで高値で取引か!? 背後に巨大裏ビデオ組織の影が／

★マイポート・ズーム・ワイド★ 誕生日を記憶していて、その日になると自動的に「ハッピーバースデー」と文字を写し込んでくれる「お利口カメラ」／

命をもたらす出来事になりますよ(笑)。

インド ほっとけ。さて、それじゃあついでにもうひとつNECの研究所で見つけたシステムを紹介する。**メロディー検索システム**というヤツなんだがな。ほら、よくカラオケとか行って自分が歌いたい曲のタイトルがわかんなくて苦労することがあるだろ?

ミカ あるある／ 曲のフレーズはわかるんだけど、曲名が出てこない。

インド そんな時にこれを使うと便利なんだよ。マイクに向かって知っているフレーズをハミングすると、コンピュータがデータの中からその曲を探しだしてくれるのだ／ これならもうカラオケ屋で曲のメニュー見ながらイライラすることもないぞ。

ナベ なるほどね。考えてみれば、もともと**音声情報**を文字で検索すると、するのって無理があったワケで、それをストレートなカタチにした…ということですもんね。

ミカ でも、覚えてる曲のフレーズって、けっこういい加減でしょ。そのへんはどうやって検索するのかしら?

インド 「あいまい照合手法」という認識システムを使ってるのだ。リズムや音程の誤り、音抜け、クセといったファジィな情報を修正して、より近い楽曲を選びだすというものだ。

ミカ じゃあ、すごく似てる曲があると困るよね。「水戸黄門」「メリーさんの羊」とかさ。♪じ〜んせい、楽ありゃ、ヒツジ、ヒツジィ〜…みたいな。

インド その場合はちゃんと、両方の曲名が表示されるようになっている。

ナベ つまり、楽曲の盗作防止システムとしてもつかえるワケだ。似てる曲を見つけだす…音楽業界には嫌われそうなシステムですね(笑)。ところで音楽モノといえば、ワンダーメガのMIDI用拡張カートリッジが発売になりましたね。**WONDER MIDI**というヤツ。

インド MIDI情報の入ったCDロムが再生できるらしいが、いったいどんなことに使えるんだ?

ナベ たとえばこのシステムを電子楽器につなぐと、CDロムに入った演奏情報で、楽器を自動演奏してくれるんですよ。つまり、楽器の弾けない人も音楽を楽しめる。

インド ちょっと待てよ／ でも、それって普通のCD聴くのと、ほとんど変わんないんじゃないのか!?

ナベ そ、そう言われりゃそうですけどね。でも、音色やキー設定を変えたり、テンポ設定をいじったり…シーケンサーとまではいきませんが、ある程度のエディットは可能です。それより私が評価したいのは、**家庭用ゲームマシンで**MIDI情報が扱えるようになったこと。今までは一部の電子楽器マニアのモノだった…とか言うと怒られるかもしれないけど…MIDIシステムが、より身近になったワケです。

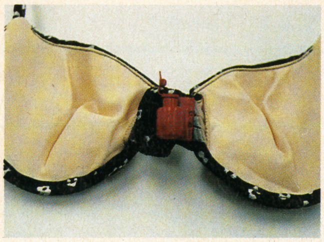
ミカ そうね。あと、画面を見ながらキーボードの指使いの練習ができたり、演奏にあわせてCGの映像が楽しめるBGV機能なんかも、気に入ったわ。

[WONDER MIDI]
ワンダーメガに接続して、MIDI情報（コンピュータを使った音楽演奏情報の世界統一規格）を持つCDロムを再生、電子楽器の自動演奏を行なうことのできるシステム。モニターを見ながら、音色変更、キー設定、テンポ設定…などの設定ができるので、単につないだ電子楽器を演奏させるだけでなく、マイナスワン演奏（特定のパートを消去して演奏）による楽器の練習などが可能になる。また、画面上に表示されたキーボードにあわせて、指使いの練習もできる。日本ビクターから9900円で発売中。（ソフトはリットーミュージックの「MIDI world」が対応）

HIP!

[CD・ストレスにやさしい音楽]
日本で初めて製薬会社が企画・製作した音楽療法のCD。ストレスを和らげるリラグゼーション効果を体験者に与えるため、クラシックの名曲・15曲が科学的データに基づいて収録されている。これを聴くことで、心身がリラックスして末梢の血液循環が改善されるという。このほか、シリーズには「髪にやさしい音楽」「胃にやさしい音楽(非売品)」などもある。売っているのが薬局・薬店というのも製薬会社ならでは。これからは薬屋さんでCDを買う時代なのかもしれない。第一製薬から2200円で発売中。

HIP!



[トップシークレット]
ポンプ式エアーパッドで胸のボリュームをアップさせ、バストラインをきれいに見せる水着。バストのフロント部分にあるエアーポンプを押して空気を注入し、適当に膨らませた後着用する。ちょうどカップの下の部分にエアーパッドが縫い込まれているので、胸を持ち上げるような効果があるというワケ。最近の「バストコンシャス・ムーブメント」をいちはやく取り入れた商品である。アメリカのコール社から三菱が直輸入した。15000円で好評発売中。

[セルピード]
世界初の電子調光式サングラス。小型電池を内蔵し、スイッチ操作で任意の濃度に着消色することができる。「電池調光素子」という明るさをコントロールする素子に電圧を加えると、酸化還元反応でレンズの色が変わる仕組み。今までの調光レンズは紫外線に反応して色が変わるものだったが、これは室内・室外に関係なく調光することが可能。また調光速度も着色が9秒、消色が4秒と早く、トンネル入出時や屋内からスキー場に出るときなどに威力を発揮する。ニコンから4月1日に48000円で発売予定。

[プラズマ]
夜間歩行時の安全性を考え、カカトの部分に自動発光装置「プラズマライト」を内蔵したスポーツシューズ。歩くたびに瞬間的な自動発光を繰り返す。発光は約100メートル後方のドライバーも確認できるので、交通量の多い道などを夜間歩くときに便利…というモノ。1日1万歩計算で約3ヵ月という電池寿命も経済的。ジュニア向けのため、大人が履けるサイズがないというのが残念なところではある。ローカットは5000円、セミカットは5800円で、アキレスから発売中。

インド　ま〜、たしかに1万円程度の価格で、これだけの機能が付いてりゃ、格安というカンジだわね。
ミカ　CDロムの話で思い出したけど、最近薬屋さんでCDが買えるって知ってた?
インド　なんじゃいそりゃ?
ミカ　日本初の製薬会社が発売したCD…**ストレスにやさしい音楽**ってのが、いま薬屋さんで大人気なんだって!
ナベ　いわゆるミュージックセラピーものですね。
ミカ　うん。それ自体は珍しいものじゃないんだけど、製薬会社が発売したというのが説得力あるでしょ?
インド　それで薬屋で売ってるワケだ。流通形態としても新しいわね。
ミカ　「心臓の鼓動」や「呼吸」とか人間の体のバラツキのあるリズムを生かした音楽を収録してて、聴くだけでリラックスできるというのがウリ。
ナベ　このシリーズは他にも「髪にやさしい音楽」「胃にやさしい音楽」とか色々あるみたいですね。ま、基本的にはストレスからくるさまざまな症状を緩和するのが目的だから、これからもどんどん新シリーズが出てきそうですね。
インド　でもよ〜。**髪と胃の違い**って、いったいなんなんだ? 全部中身はクラシックの音楽なんだろ?
ナベ　何でもいいんですよ(笑)。ストレスが原因なんだから…。
ミカ　でも、このCDが売れると次々といろんなものに効くCDが発売されて…最後には薬品がすべてCDに入れ替わる時代がくるかもね。
ナベ　タワーレコードが「タワー薬局」に改名するとか?
インド　ひゃ〜、かっこ悪りぃ〜!

胸を大きくする水着、瞳孔反応の速度に近付いた可変色サングラス、光シューズ…ハイテクグッズが目白押し!

ナベ　そういえばミカちゃんって、胸が小さいよね…。
ミカ　なによ!　いきなり…失礼ね!
ナベ　いや、だからそんなミカちゃんにオススメの水着があるんですよ。胸が大きくなる**トップシークレット**というヤツ。
ミカ　ふん。で、どんなヤツなのよ?
インド　おっ、怒りながらも興味を示している…(笑)。
ナベ　ブラのフロント部分に空気ポンプが付いていて、それを使って内部のエアーパットに空気を入れるんです。すると、見る見るうちに胸がDカップの細川ふみえ状態…(笑)。
インド　ぎゃはは。すげえシンプル!ダッチワイフみてえだな。
ミカ　でも欲しかったりして…。
ナベ　**誰にも気付かれずに**バストアップが可能…ってワケです。
インド　はは〜、それでトップシークレット…どう考えてもバレバレだって〜の(笑)!　水着着た途端に胸が巨大化するんだろ?
ナベ　でも、海水浴なんかに行って遭難しちゃった時には便利ですよね。浮き袋の代わりになりますから…。
ミカ　それより、浮かんじゃって泳げないというのが心配ね。
インド　あと、プールで子供に「あ、おねえちゃん、なにこれ?」とかいって胸のポンプをシュ〜シュ〜された日にゃあ、恥ずかしくってしょうがないぞ!　それで「パ〜ン!」とか破裂しちゃったりして(笑)。
ナベ　コントじゃないんだから…。でもマジな話、人間の体にかわる人工的なパーツがここ数年どんどん開発されてますよね。ひとつは医学的な方向、そしてもうひとつはこの水着のような生活に密着したモノ…ま、いずれにしても便利になるというのは悪いことじゃないと思います。
インド　医学的といえるかどうか、わからないけど**セルピード**というサングラスも、人間の瞳孔の機能を代用するモノだな。ECDという電子調光機能のついたサングラスだ。
ナベ　ECDって、もともとは液晶に代わる表示素材として10年ぐらい前に開発された技術ですよね。
インド　うん。それをサングラスに応用したんだな。基盤ガラスに埋め込まれたECDが、微弱な電圧の変化に反応して色が変わる。この反応速度が、従来の紫外線方式に比べると、**格段に速い。**
ミカ　ということは?
インド　いつでもスイッチ操作で、瞬時に色が変えられるというワケだ。たとえば車を運転してて、トンネルに入った時に、瞬間的に無色にできるから安全だ。
ミカ　なんか実用レベルになると地味なサングラスね(笑)。
ナベ　でも、技術的には透明電極とか、けっこうスゴイんですけどね。

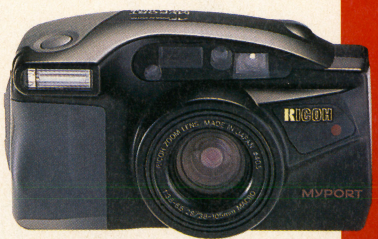
ミカ　なるほどね。じゃあ今度は技術的には大したことないけど、目一杯派手なハイテクシューズ**プラズマ**の話題。歩くたびに靴のカカトの部分に内蔵された「プラズマライト」が**発光**するの／　100メートル離れた車からでも見えるって言うから、相当強力な光よね。
ナベ　つまり、夜間の歩行が安全にできる…ってことですか。
ミカ　本来の目的はそうなんだろうけど、私はこの靴はいてディスコに行くってのが、オシャレだと思うわ。
インド　う〜む。近ごろの若いもんの考えることはわからん(笑)。
ミカ　できればカカトの部分だけじゃなくて、前面も発光して、さらに音が出たりスモークが出たりという機能も付けてほしかった…。
ナベ　それじゃ結婚式場ですよ(笑)。

危険な映像満載の「裏GTV」流出でワタナベの首が危ない!?

インド　ところで最近のビデオって、みんな「手ブレ防止機能」が付いてるじゃん？　あれ、電気的に画像のゆれを制御してるんだけどさ。ところが電気部品を一切使わずに「手ブレ防止」を実現した双眼鏡が出たんだ。**カールツァイス双眼鏡**というドイツのメーカーが開発したヤツ。
ナベ　光学メーカーの名門ですね。
インド　高倍率でモノを見る時って、どうしても手ブレが起こりやすい。そこでプリズムシステム全体のホルダーを**カルダン方式**で内蔵させて、その問題点を克服したというワケだ。
ミカ　で、その「カルダン方式」というのは？
インド　それはわからない…(笑)。
ナベ　それじゃ意味がないですよ／
インド　ま、この手の技術って、企業秘密であんまり教えてくれなくてさ。想像するに、ラーメン屋のバイクに付いてる「オカモチ安定システム」に近いものだと思うんだけどな。
ミカ　どんなシステムよ(笑)。
ナベ　でも、デジタルだけが技術の最先端ではないってことですよね。たぶんこの双眼鏡、75万円という価格からみても、完全なプロユースでしょ？　たとえば船舶の監視や軍事目的なんかに使われるんだと思うけど、そういう場合に電気的なシステムを使うと、故障した時に直しにくいですからね。意外と必要な技術かもしれません。
ミカ　そんな高度な技術もインドマンが使うとなると、せいぜい覗きぐらいだけど…。
インド　覗きに75万もかけるかっ／　それだったら裏ビデオ借りたほうが…。
ナベ　あ、裏ビデオといえば、**裏GTVが出回ってる**んですよ／　もう、困っちゃって…。
ミカ　あ、聞いた聞いた。ゲーム業界で高値で取引きされてるんだって？
ナベ　うん。それも無修正で／
インド　そんなエッチなシーンあったけ？
ナベ　いや、業界的に問題のある内容が。ほら、撮影はしたんだけどちょっとヤバイんで**カットしたシーン**とかあるでしょ？　それがそのまんま使われてるんですよ。
ミカ　あれはマズイよね〜。「業界内の不倫暴露」だとか「○○名人がカツラを取って頭ふいてる場面」だとか……。
ナベ　あ〜っ／　ダメですよ／　そんなこと言っちゃ／　ただでさえ苦情でGTVの電話が鳴りっぱなしなんですから…。
ミカ　いちばんスゴかったのは「中村光一が宇宙人と打ち合せしてる映像」…実はドラクエは宇宙人の陰謀で…。
ナベ　あっ／　それはっ／
インド　ミカやばいよ／　それを喋っちゃ…俺、知〜らない／
ナベ　もう、危なすぎるんで、とっとと今月最後の話題にいきましょう。写真に好きな文字を写し込むことのできるコンパクトカメラ、**マイポート・ズーム・ワイド**…これ、ぼくちゃん欲しいな〜／　えへへ、えへへ。
インド　動揺して口調が変になってるぞ(笑)。
ナベ　いや、今まで日付を入れられるカメラってのは沢山ありましたけど、これは文字を使ってメッセージを焼き付けることが可能なんですよ。リモコンで最大20文字を入力することができるほか、カメラ本体のメモリーにいろんなデータを記憶させておくこともできます。たとえばインドマンの生年月日を入れておくと、誕生日に**「32サイ・オメデトウ」**とか自動的に写真に入れてくれる。いいでしょ？
インド　ちっとも嬉しくねえよ、この歳になると…あ、もう終わりだ(笑)。

［カールツァイス双眼鏡20×60プロフェッショナル］
電気部品をまったく使用していない像安定装置(手ブレ防止装置)が付いた双眼鏡。ようするに電気を使わない「ブレンビー」のようなモノである。ドイツの名門光学メーカー・カールツァイス社が開発した。カルダン方式でプリズムシステム全体を内蔵することにより（なんだかよくわからんが）高倍率でも安定した画像が見られるようになった。航空機・船舶の監視や、建築物の老朽箇所の確認などプロユースからバードウォッチングまで幅広い用途に使われそう。倍率は20倍。価格はちょっとビックリの75万円なり。

［裏GTV出回る／］
昨年年末発売されたゲーム情報ビデオ「GTV」の無修正の裏モノが、世間に出回っていることが判明。どこから流出したかは定かでないが、あまりにも危なくてカットになったシーンがそのまま入っていて、密かに取引されているらしい。ヒッポン編集部が極秘に入手したビデオを見ると「発売中止になったゲームソフト」や「極秘ゲームの開発現場盗み撮り」などのソフト情報に加え、「業界内不倫暴露」などすごい映像が満載されていた（写真はインドマンがソフトメーカーの社長を集めた秘密パーティーで「男体盛り」をしているところ）。



［マイポート・ズーム・ワイド］
写真に文字を写し込むことのできるコンパクトカメラ。写し込みモードを選択すると、写真の下に「HAPPY　BIRTHDAY」などの文字を一緒にいれることができる。別売りの多機能リモコンを使うと、最大20文字までのメッセージを写せるのも特徴。また、誕生日機能を使うと、最大3人分の誕生日をカメラ内部のメモリーに登録することができ、時間とともに年令を自動変更してくれる。このほか、ズーム、マルチAF、多機能ストロボ搭載…などコンパクトカメラの域をはるかに超えた高性能カメラである。リコーから58800円で発売中。

new Soft Street

発売が伸び伸びになっていたカプコンの『ブレス・オブ・ファイア』の発売が決定。PCエンジンでは、『WIZARDLY I・II』の発売が、そしてメガCDではあの人気RPGの発売がほぼ決定したとのこと。やはり今年も台風の目となるジャンルはRPGなのでしょうか？

SFC BREATH OF FIRE ～竜の戦士～
■カプコン■4月発売予定■¥9,800
➡RPG ➡1P専用 ➡バッテリーバックアップ ➡カートリッジ

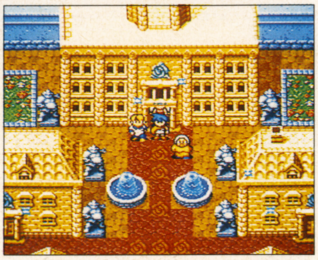
待望のカプコンオリジナル〝ディオラメンション〟RPG登場

制作の発表がされてから、はや1年。カプコンのオリジナルRPG『BREATH OF FIRE』が遂に発売が決定された。

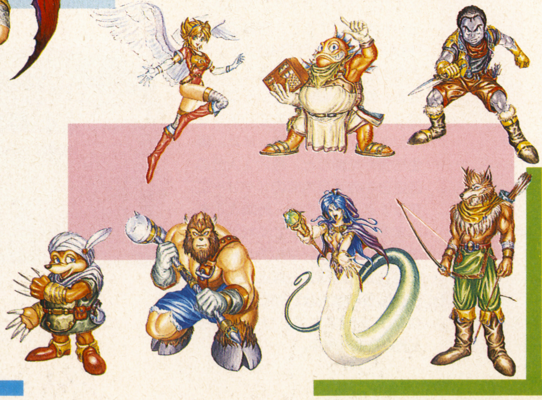
この作品の大きな特徴はカプコンならではの美しいグラフィックと、それをふんだんに盛り込んだ敵モンスターとの戦闘シーン。特に戦闘シーンではクォータービューを用いることで平面になりがちなRPGの戦闘に立体感を導入。さらにフルアニメーションを用いることで臨場感溢れるバトルを楽しめるようになっている。「ディオラメンション」というのはディオラマとディメンション（2次元）の合成語。キャラクターのひとつ動きから戦闘シーンまできめ細かな演出によってまるでプレイヤーが『BREATH OF FIRE』の世界の住人であるかのように楽しむことができるのだ。

↑クォータービューの採用、魔法やアクションのフルアニメーションによるリアルな戦闘シーン

←「いかずち」の攻撃魔法が敵モンスターを襲う


→街中のグラフィックもキレイ。まるで箱庭みたい

→主人公、白竜族の戦士リュウ


→リュウと冒険の旅を供にする7人の仲間達。上段左端から飛翼族の王女ニーナ、海人マニーロ、盗族ダンク、下段左端から土喰人の戦士モグ、技術集団鉄鬼衆ビルダー、大魔法使いディース、狩人ギリアム。どんな冒険が彼らを待っているのか？

PC WIZARDY I・II
■ナグザット■発売日未定■価格未定
➡PRG ➡1P専用 ➡バックアップメモリ ➡SCD

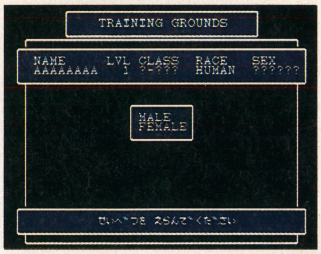
PC版『WIZ』第2弾はシナリオIとIIのカップリングなのだ!!

PRGの金字塔『WIZARDRY』のシナリオV『HEART OF THE MEALSTROM』がPCに移植されたのが昨年の9月。そして早くもPC版『WIZ』第2弾の発表が決定したぞ。

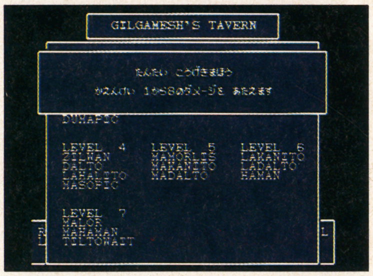
今回移植されるのはシナリオIとII。なんと1枚のディスクの中に2本のシナリオが入っているのだ。ゲームの面白さは実証済みだけれど、さらにPC版ではオリジナルの要素がいくつか加わった。

まず、キャラクターを作る上で、種族、性格の他に男女の区別が可能になったこと。2つ目に酒場やキャンプ中に僧侶系、魔術師系の呪文を見る〝READ〟コマンドを使い、それぞれの呪文に合わせてボタンを押すとその効果が表示されるようになったことなどだ。

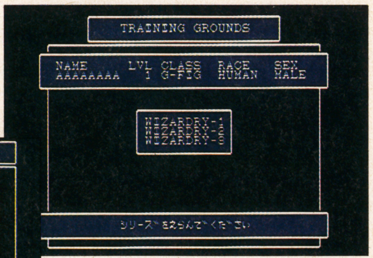
『V』で問題の多かったシステムやモンスターグラフィックもパワーアップしてのお目見えだ。



←キャラクターエディットではなんと男女の選択が可能なのだ



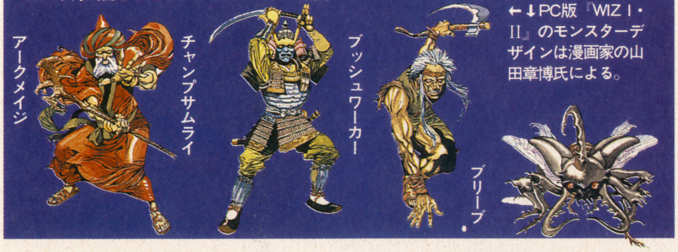
↑PC版ではキャンプ中に、それぞれの魔法の効果を見ることが可能。これは便利



↑キャラクターの移動はバックアップメモリ内で行う。あら、シナリオIIIって書いてあるけど…

→敵モンスターのグラフィックもパワーアップ！

山田章博氏書き下ろしによるモンスター原画



←↓PC版『WIZ I・II』のモンスターデザインは漫画家の山田章博氏による。

©CAPCOM ©1992 Sir-tech Software, Inc. All right reserved. "Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.

SFC スーパーファミスタ2

■ナムコ■3月12日発売予定■¥7,900

SPG
2P対戦可
パスワード
カートリッジ

あのファミスタが新システムをひっさげて帰って来たぞ！

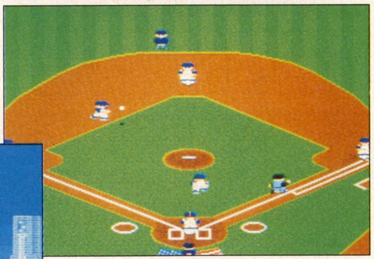
今や野球ゲームの定番と言う感じのファミスタがまたもやパワーアップして帰って来たのだ。

で。どこがパワーアップしたかって言うと、「おまけリーグ」のチームがどどーんと増えたこと。おなじみ「ナムコスターズ」の他に俊足ぞろいの「アッシーズ」、打棒を誇る「カットバス」、ぱっとしない「ヤクタターズ」の初登場3組12チームが加わったのだ。

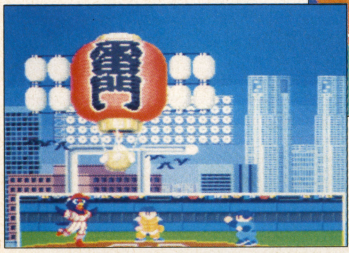
そして新モード「きみがヒーロー！」では、プロ12球団またはナムコスターズにオリジナル選手を入団させることができるのだ。試合前に各種アンケートに答え、その回答をもとに、オリジナル選手が1人誕生する。他にも「ナムコットスポーツ」の4コママンガ「野球くん」や泣かせる監督談話など細い所も凝っていてとても楽しいのだ。期待していいぞ！

↑ドラフト風景、うまく目当ての選手を獲得できるだろうか。各チームの監督の表情が楽しい

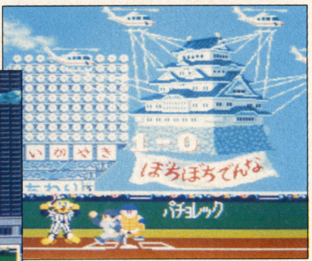
←ドラフトで取った選手がどんな活躍をするかは君の腕しだいだ



↑ここはアメリカン球場。他にも六甲山球場や神宮の森球場などから自由に選択できるのだ
←ホームランの時のアトラクションも楽しい



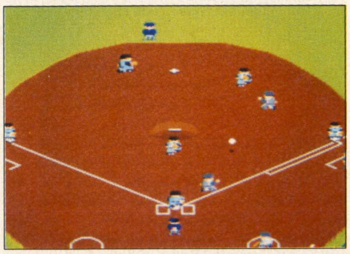
→アメリカン球場でホームランを打つと自由の女神が飛ぶ。すごい



↑大阪城の空中浮遊。これは六甲山球場でのホームラン時のアトラクション

↓見た目はシリーズを通してあまり変わらないが、細かい所で改良が加えられているので遊びやすくなっているのだ

↑対戦は相変わらず燃えるのだ。今回はおまけリーグも増えたのでさらに熱いぞ



SFC スーパーボンバーマン

■ハドソン■4月28日発売■¥7,800

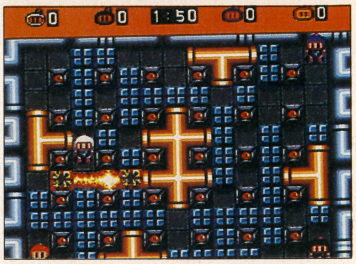
ACG
4P対戦可
パスワード
カートリッジ

みんな、聞いてくれ。あのボンバーマンが今度はスーパーファミコンで大暴れするのだ。その名も『スーパーボンバーマン』だ。

今回もノーマルゲームとバトルゲームの2つのモードがあるぞ。

バトルゲームでは最大4人まで参加、12種類のバトルステージから好きなステージをセレクトし、対戦することができる。コンピュータとの対戦も可能で、1人でも楽しめるぞ。

他にも爆弾も蹴れるようになったり、残機がMAXになる隠しアイテムがあったりと内容盛りだくさんだ。



↑バトルモードでは全12ステージの中から1つを選択して対戦。中にはこんなステージもあるぞ

←ノーマルゲーム画面。2人で協力して進もう

→バリエーション豊かなステージ構成がたまらない

↑悪の組織「ダイアモンド」を叩き潰す為にボンバーマンが立ち上がる。燃えるぜ！

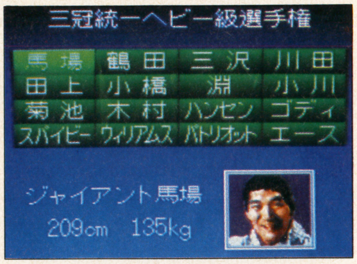
SFC 全日本プロレス

■メサイヤ■発売日未定■価格未定

SPG
1～8人2P対戦可
パスワード
カートリッジ

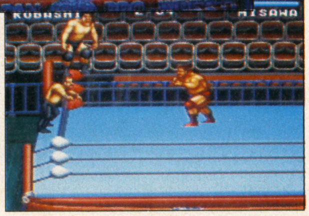
全国の熱いプロレス・格闘技ファンに送る、メサイヤからのプレゼント。全日本プロレスとライセンスを結んで全選手を実名で使用した、その名も『全日本プロレス』の登場だ。

7種類のゲームモードが用意され、多彩なプレイが可能となっている。登場レスラーを勝ち抜く1P用「3冠統一ヘビー級選手権」。1Pまたは2P協力プレイで勝ち抜く「ヘビー級タッグ選手権」など、遊んでみたいモードがきっと見つかるはず。また、操作方法を覚えるための練習モードも用意されているぞ。



↑プロレスファンにはおなじみの名前がズラッと並ぶ。ここで使用するレスラーを選択するのだ

←ハンセンのラリアットが鶴田に決まった！



→鶴田がトップロープ上に！どうするウィリアムズ

↑これがゲームのタイトル画面。「全日本プロレス」のロゴがまぶしい！

Ⓒ㈱NAMCO Ⓒ1993 HUDSON SOFT Ⓒ㈱ジャイアントサービス NCS

SFC スーパーワギャンランド2

■ナムコ■3月25日発売■¥8,300(税別)

➡ACG
➡2P対戦可
➡パスワード
➡カートリッジ

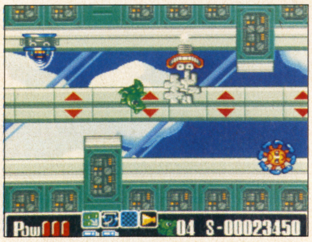
かわいいキャラクタや楽しいボスとの対決方法で、子供から大人まで幅広い層に人気が高い『スーパーワギャンランド』の第2弾、『スーパーワギャンランド2』がいよいよ発売されるのだ。

前作の美点である〝誰にでも遊べる難易度〟はそのままに、新たに加えられた要素が多数。中でも「ミニワギャン」ステージは、ワギャンシリーズ初の高速スクロール面だ。スピーディな展開が楽しい。また、ボス対決の「ローマ字あて」と「早押ししりとり」は、かなり熱いぞ！

↑今回も対ボス戦は面白さ一杯だ。これは新しく加えられたローマ字バトルだ。茶色の野菜って？

←マリンステージだ。うまくすり抜けられるかな？

↑とってもコミカルなアクションゲームだ。楽しいぞ



↑毎度おなじみのワギャンランド。声で攻撃をするってのは変わらないんだ

PC ミスティック フォーミュラ

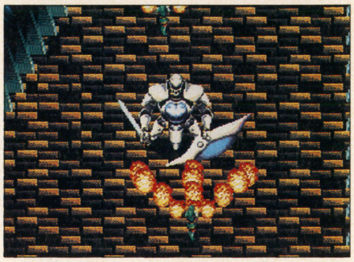
■マイクロキャビン■今春発売予定■価格未定

➡A・STG
➡2P同時可
➡バックアップ
➡SCD

マイクロキャビンから、ファンタジーの世界をモチーフとした2人同時プレイ可能なアクションSTGが発売されることになった。

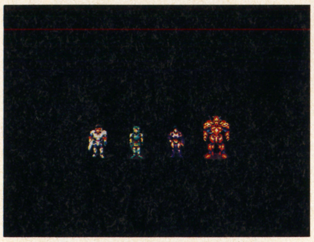
戦士、魔法使いなど4人のキャラクタの中から1人(もしくは2人)を選択し、『魔法帝の秘宝』と呼ばれる宝石を見つける旅に出るのだ。

全9ステージで構成されていて、各ステージ間にはお約束のビジュアルシーンもバッチリ。ストーリーや世界観にもそうとうな力を入れて制作されているので、ファンタジー好きにも注目してほしいSTGだ。



↑中ボスの登場だ。この程度の敵なんて、バシバシ倒してガンガンつき進むのだ！

←2体のガーゴイルが、行く手をはばむ。ボスか？



↑左から、戦士、魔法使い、女戦士、そして重装機兵だ。それぞれ攻撃方法に違いがある

↑アイテムを取って、パワーアップするべし！

SFC バイオメタル

■アテナ■3月発売予定■¥8,980

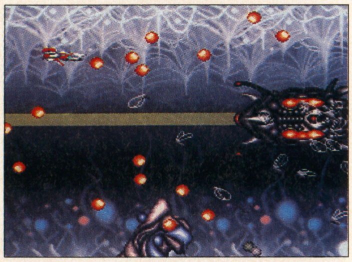
➡STG
➡1P専用
➡コンティニュー
➡カートリッジ

アテナのオリジナルSTG『バイオメタル』の続報をお届けする。

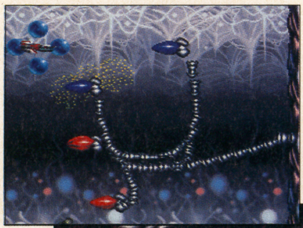
SFCのSTGにおいて最も大きな問題であるとされているのは〝処理落ち〟。『バイオメタル』ではこの問題を研究し、プレイ中のスピードに重点を置いて制作されている。

自機の装備はショット3種、ミサイル3種それぞれ4段階にパワーアップする。またG．A．Mと呼ばれる生体ユニットを使い自機を防御、敵への攻撃が可能。

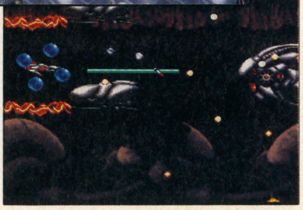
最近低迷気味なSTGに〝喝〟の正統派ハードSTG。腕が鳴るよね。



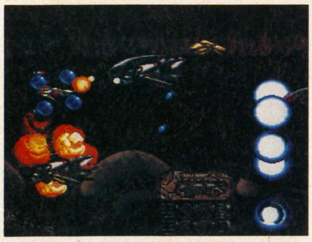
↑尋常じゃないこの弾数！　ぼーっとしていると敵の弾の餌食になってしまうぞ



←美しい背景に現れた毒の花……ステージ3のボス



↑自機の周囲を回るのがGAMシールドにもなる



↑ステージ4。画面右側の青い爆炎は敵の投下したナパーム弾。十分気をつけて進め!!

PC ゼロヨンチャンプII

■メディアリング■3月上旬予定■¥7,800(税別)

➡SLG＋AVG
➡2～4P対戦可
➡バックアップ
➡SCD

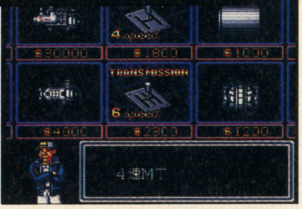
「ゼロヨン」と呼ばれる車の発進加速タイムのみを競う特殊なレースゲームながら、車マニアを中心に高い人気のあった前作をスケールアップさせた、続編『ゼロヨンチャンプII』の発売も秒読みに入った。

今回は舞台を日本からアメリカに移し、全米20都市を巡りながらゼロヨンチャンプを目指す。もちろん前作で人気のあったアルバイト等のイベントも健在。注目は、視点の位置がコクピットからの画面に変更されたこと。CDからの生エンジン音と合間って抜群の臨場感なのだ。

↑軽自動車からスポーツカーまで、人気の50車種が登場。ゲーム中なら好きな車が買える

↗ゼロヨンレース中の画面はこんな感じ。なんと、車種ごとにコクピット画面が用意されているのだ

←アルバイトでお金を稼ぐことからすべては始まる



↑パーツを買って、車をパワーアップさせろ！

Ⓒ㈱NAMCO Ⓒ1993 Athena Ⓒ1993 MICROCABIN CORP Ⓒ1993 MEDIA RINGS

MD ブギウギ・ボーリング

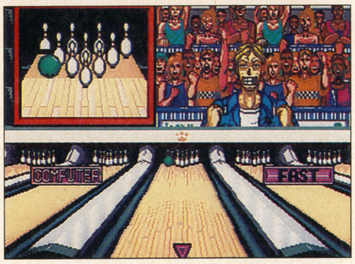
■ビスコ■3月下旬発売予定■¥6,800

➡SPG
➡4P可
➡コンティニュー
➡カートリッジ

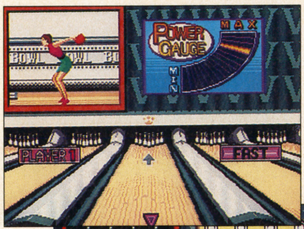
ボーリングと言えば、大衆スポーツの王様。やったことのない人ってあまりいないんじゃないかな。構えずに気軽にできるのがいいよね。

このゲームもそう。ボーリング場に行くよりももっと気軽に、ボーリングが楽しめる。なおかつ、ボールの重さや立ち位置、レーンコンディションなど本格的にシミュレートできるのだ。

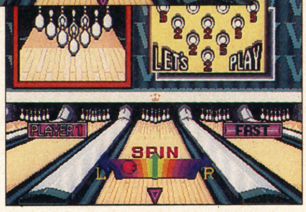
4人まで同時にプレイできる。みんなでわいわいとスコアを競おう。1人プレイの時はコンピューターが相手だ。強いぞ。


↑喜んだり、悔しがったり、キャラクターはいろんな表情をする。画面写真はすべて開発中のもの

↑選ぶキャラクターによって能力が違う。彼女はテクニックプレイヤーだ



←立ち位置・スピンを決め、目標を定めてさあ投げろ



→ボーナスゲームも遊べる。得点のついたピンをねらえ

MD デビルバスター(仮)

■シムス■5月発売予定■価格未定

➡ACG
➡2P同時可
➡コンティニュー
➡カートリッジ

新型爆弾の爆発によって荒廃した未来の東京が舞台という独特の世界観を持ったアクションゲームがメガドライブで登場するぞ。

プレーヤーは3人の個性的なキャラクター「女精霊剣士」「パワードスーツ」「悪魔戦士」を操作して、魔王復活を阻止するのが目的。

また、このゲームにはアクションゲームとしては画期的な新システム「OSB」が採用されており、思考を持ったオプションがプレーヤーをサポートしてくれるのだ。悪魔どもを蹴散らし東京に平和を取り戻そう。

↑炎、水、風、岩の4つのステージの好きな面からプレイできる。全面クリアすると最終面が出現

←敵キャラの動きもこのゲームの魅力なのだ

→巨大なボスキャラが登場。オプションをうまく使おう

↑それぞれ特徴がある3人のマイキャラを操作して、魔王復活を阻止するのだ

MD ウルフチャイルド

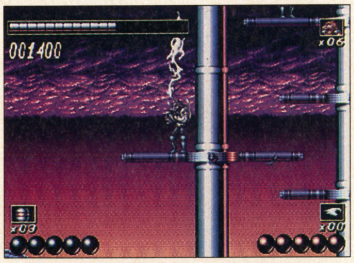
■ビクター音楽産業■3月下旬発売予定■¥8,800

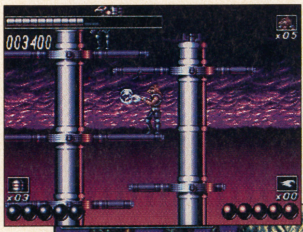
➡ACG
➡1P専用
➡コンティニュー
➡CD―ROM

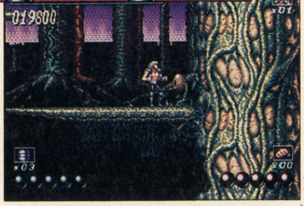
イギリスから来た近未来アクションシューティングゲームだ。

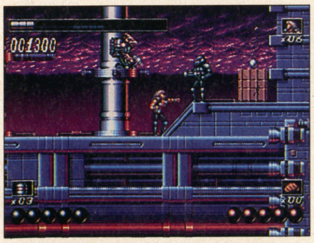
天才生物学者カル・モロウが政府の要請で進めていた「ウルフチャイルド計画」は、遺伝子組替えによって人間を戦闘マシーンに改造するというもの。しかしテロ組織に研究所が襲われ、モロウも誘拐される。残された息子ソウルは自ら改造人間となってひとり敵地へ向かうのだ！

生命力ボーナスを拾い集め、人間との境界点を越えた時点で主人公はウルフチャイルドに変身する。変身後のワイルドな強さが気持ちいいぞ。


↑左上が生命力グラフ。アイテムを拾うたびにどんどんアップする。ある一線を越えると変身！


←変身すればこっちのもの。8種類のショットを放て！


→ダメージを受けて生命力が減れば、人間に逆戻り…


↑ただの人間です。はっきり言って弱い。パンチで地道に進め

NEO 戦国伝承2

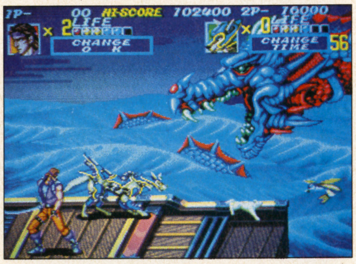
■SNK■発売日未定■価格未定

➡ACG
➡2P同時可
➡コンティニュー
➡カートリッジ

91年に発売された戦国アクションゲーム『戦国伝承』の続編、『戦国伝承2』の発売が決定したぞ。

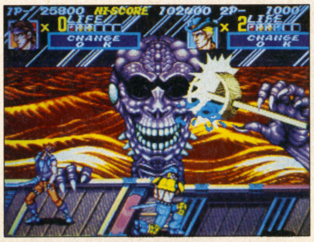
物語は現代に生まれた光の戦士達が、闇の君主を倒す為に時をさかのぼり宿命の戦いに挑むSF風のものだ。

プレイヤーは2人のキャラから選択、忍者、天狗、忍犬に変身するのだ。上段切り、水平切り、突きなどの基本技からため技での特殊攻撃まで全て異なっているので、戦略性と変化に富んだプレイが楽しめる訳だ。「刀対刀」を意識した戦闘と派手なグラフィックで君を熱くさせるぞ。


↑ステージ3のボス、水竜。忍犬に変身した主人公が子犬を出して応戦する。犬よ、がんばるのだ

←今回は騎馬戦もあるぞ。般若面を割って進むのだ！

→忍者が刀にのる！これは滅多に見れないのだ


↑ステージ2の中ボス。ひしゃくで攻撃してくるのだ。それにしてもでかい中ボスだ

©1992 VISCO CORPORATION. ©1993 CORE DESIGN LIMITED. ©1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. ©SIMS 1993 ©SNK CORP, 1993

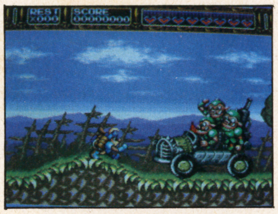
MD ロケットナイトアドベンチャーズ(仮)

■コナミ■発売日未定■価格未定

➡ACG
➡1P専用
➡コンティニュー
➡カートリッジ

目標はワールドフェイマス！風来坊　スパーク・スターの登場だ

「コナミ、ついにＭＤに参入」。こんな見出しが各ゲーム雑誌の紙面を飾ったのは昨年の秋頃。参入理由と今後の展開について本誌のインタビューに応じてくれたコナミ開発六部　統括部長桐田富和氏はその中で「ＭＤはオリジナル中心です。ＭＤユーザーが期待しているのは、やっぱり、他のハードでは出ていない力の入ったオリジナル作品だと思うんですよ」と述べていたっけ。あまりはっきりとしない意味深なセリフにやきもきしていた読者も多いと思うけど、その謎が今ここにきてようやく解明！　つまりその「力の入ったオリジナル作品」がこの『ロケットナイト　アドベンチャーズ（仮）』というわけだ。気になるゲームの内容は、キャラクターアクション。どこよりも早く入手した企画書には「国内外問わず好まれやすい要素である愛嬌とヒーロー性を兼ね備えた主人公を設定。全世界市場に通用するキャラクターゲームとする」と書かれていて、コナミがこのゲームに賭ける意気込みと情熱がひしひしと伝わってくる。残念ながら実際の画面はまだ公開されていないが、16ビット機ＭＤの性能をフルに生かしたど派手な演出、スリリングな見せ場満載の作品になるようだ。そして、当のニューヒーローの名前は「スパーク・スター」。彼の素性に関しては右下のコラムを参照されたい。



←主人公のスパーク・スターは、コナミの顔になるのか!?

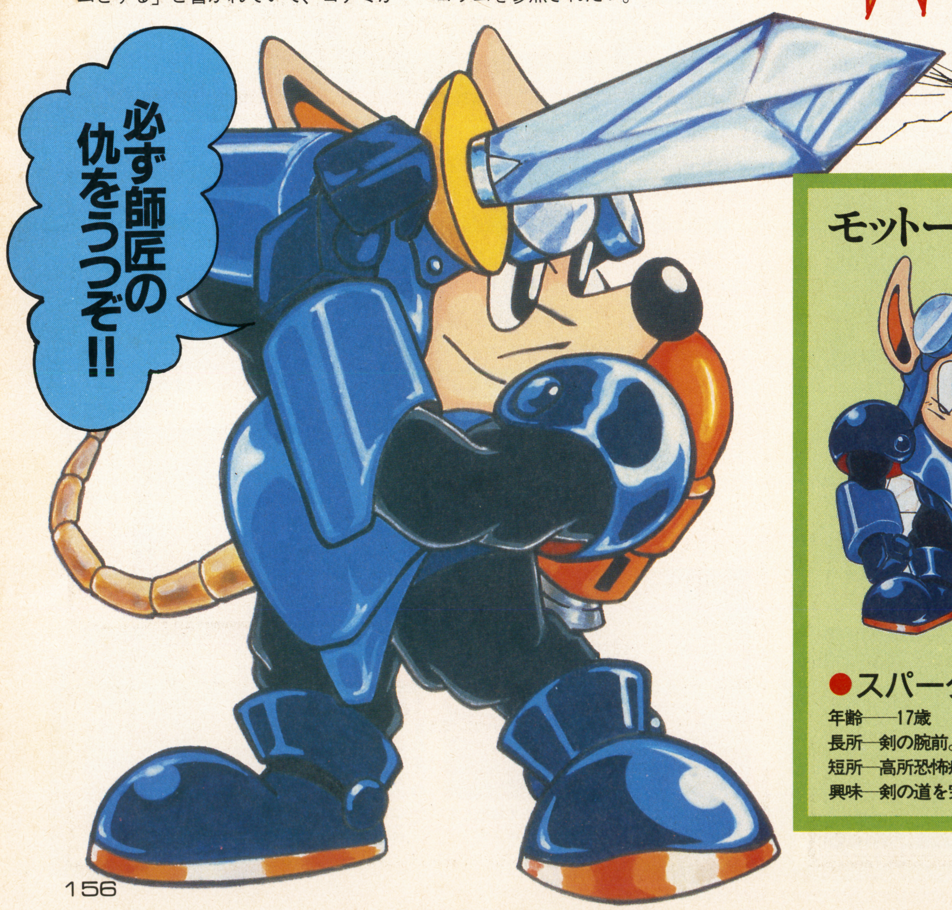
→多彩なアクションが、君を待っているのだ

●1年以上暖めたこの思い。君に届くかな？

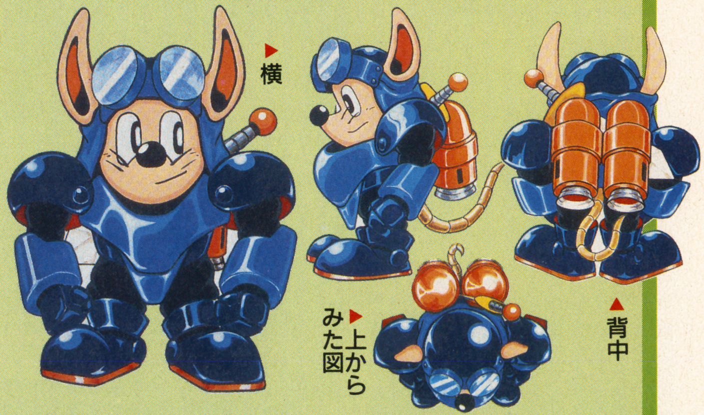
こんにちは、コナミの早坂でございます。ついに発表してしまいました。わーい。この「ロケットナイトアドベンチャーズ」は、今だから話しちゃうけど１年前から企画進行していたものです。ＭＤオリジナルキャラクターを創ろうとこの日を迎える為に、スタッフは一致団結。ソフトに対する思いの強さは増すばかりです。この思いをＭＤユーザー80万人全員に届くようにがんばりたいと思いますので、今後のコナミ情報は要チェック！　期待して待っててね。

←コナミ姉さん、として有名な早坂さん。髪を切ったゾ

→スパーク・スター に襲いかかるのは軍事国家「デボンドス帝国」の一味だ



モットーは、自由気ままに生きること



●スパーク・スターの秘密にスポットライト！

年齢━17歳
長所━剣の腕前。すばしっこい
短所━高所恐怖症
興味━剣の道を究める。亡き師匠の仇をうつこと
生き甲斐━世界をまたにかけた冒険
モットー━自由気まま
家族構成━天涯孤独

Ⓒ1993 KONAMI All right reserved

SCHEDULE

SUPER FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月5日	ゲゲゲの鬼太郎 復活／天魔大王	バンダイ	¥8800
2月12日	プロフットボール'93	E.A.ビクター	¥9000
2月19日	鋼鉄の騎士	アスミック	¥9800
2月19日	喜国雅彦の雀闘士 銅鑼王	パウ	¥8900
2月19日	ドラえもん～のび太と妖精の国～	エポック社	¥8000
2月19日	ウォーリーを探せ／絵本の国の大冒険	トミー	¥9500
2月21日	スターフォックス	任天堂	¥9800※
2月26日	バトルテック	ビクター音楽産業	¥9800
2月26日	バットマンリターンズ	コナミ	¥8800
2月26日	織田信長 覇王の軍団	エルジェル	¥9500(予)
2月26日	リーディングカンパニー	光栄	¥12800
2月26日	シムアント(マウス対応)	イマジニア	¥12800
2月26日	NBAプロバスケットボール ブルズVSブレイザーズ	E.A.ビクター	¥9800
2月26日	コズモギャング・ザ・パズル	ナムコ	¥7900
2月26日	F1 GRAND PRIX part II	ビデオシステム	¥9800
2月下旬	XAK(サーク)	サンソフト	¥9600
2月下旬	バートの不思議な夢の大冒険	アクレイムジャパン	¥8800(予)
3月5日	イーハトーヴォ物語	ヘクト	¥9700
3月5日	モノポリー	トミー	¥9700
3月5日	エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡	セタ	¥9800
3月5日	ジョジョの奇妙な冒険	コブラチーム	¥9500(予)
3月12日	2020年スーパーベースボール	ケイアミューズメントリース	¥8900
3月12日	伝説のオウガバトル	クエスト	¥9600
3月12日	カルフォルニアゲームズII	ヘクト	¥8800
3月12日	EDO NO 牙	マイクロワールド	¥8900
3月12日	スーパー・キックボクシング	エレクトロ・ブレイン	¥8800
3月12日	スーパーファミスタ2	ナムコ	¥7900
3月12日	スーパースラップショット	アルトロン	¥8800
3月18日	ナイジェル・マンセルF1チャレンジ	インフォコム	¥8800
3月19日	ジャングルウォーズ 2～古代魔法アティモスの謎～	ポニーキャニオン	¥9500
3月19日	スーパーワギャンランド2	ナムコ	¥8300
3月25日	Pop'n ツインビー	コナミ	¥8900
3月26日	ブルースブラザーズ	ケムコ	¥7800
3月26日	つっぱり大相撲 立身出世編	テクモ	¥9000
3月26日	インターナショナル・テニスツアー	マイクロワールド	¥8900
3月26日	デザート・ストライク～湾岸作戦～	E.A.ビクター	¥8900
3月26日	ヨッシーのクッキー	BPS	¥7200
3月26日	アルバートオデッセイ	サンソフト	¥9600
3月26日	ノイ・ギーア～海と風の鼓動～	ウルフチーム	¥9800
3月31日	～三国志正史～天舞スピリッツ	ウルフチーム	¥12800
3月上旬	METAL MAX2	データイースト	¥9500
3月中旬	スーパーダンクスター	サミー	¥7900
3月中旬	パワーモンガー～魔将の謀略～(マウス対応)	イマジニア	¥12800
3月中旬	DEAD DANCE(デッド・ダンス)	ジャレコ	¥9700
3月下旬	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	光栄	未定
3月下旬	バイオメタル	アテナ	¥8980
3月下旬	SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥8800(予)
3月下旬	USA ICE HOCKEY	ジャレコ	¥9000
3月下旬	怒りの要塞	ジャレコ	¥8700
3月下旬	鉄道王レールロード タイクーン	アイ・ジー・エス	¥12800
3月予定	NFLフットボール	コナミ	未定
3月予定	ドラゴンボールZ超武闘伝	バンダイ	未定
3月予定	神聖紀オデッセリア	ビック東海	¥9500(予)
3月予定	ウルトラセブン	バンダイ	¥8800
3月予定	デビルズコース	T&Eソフト	¥9800
3月予定	対局囲碁ゴライアス	BPS	未定
3月予定	超魔界大戦どらぼっちゃん	ナグザット	¥8800
3月予定	グレートバトル3	バンプレスト	¥8700
3月予定	キャプテン翼4	テクモ	¥9700
4月3日	デュアルオーブ～聖霊珠伝説～	アイマックス	¥9700
4月16日	NBAオールスター	アクレイムジャパン	¥8800
4月22日	エルナード	エニックス	¥9600
4月23日	The麻雀・闘牌伝	ビデオシステム	¥8900(予)
4月28日	スーパーボンバーマン	ハドソン	¥7800
4月上旬	アクションパチ夫	ココナッツジャパン	¥9500
4月中旬	Winning Smash	GO.1	¥8900(予)
4月中旬	ファーストサムライ～魔狂神伝説～	ケムコ	¥7800
4月下旬	ラプラスの魔	やのまん	¥9800※
4月下旬	シルヴァ・サーガ2	セタ	¥9500
4月下旬	聖剣伝説2	スクウェア	未定
4月予定	ブレス オブ ファイア～竜の戦士～	カプコン	¥9800
4月予定	セプテントリオン	ヒューマン	¥8500(予)
4月予定	KINESIS(キネシス)	アルトロン	¥8800
5月予定	大仁田厚FMW～きみは時代より熱くなれるか～	ポニーキャニオン	未定
5月予定	早指し 二段森田将棋	セタ	¥14800
5月予定	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮)	カルチャーブレーン	未定
5月予定	日本プロ麻雀連盟推薦「極」	アテナ	未定
5月予定	スーパーバトルタンク	パック・イン・ビデオ	¥7800
5月予定	バーコードバトラー戦記スーパー戦士出撃せよ／	エポック社	¥7680
5月予定	スーパーハイインパクト	アクレイムジャパン	¥8800
5月予定	デバステイター	マイクロワールド	未定
6月24日	エイリアン3	アクレイムジャパン	¥8800
6月24日	新日本プロレスリング公認超戦士 in 闘強導夢	バリエ	¥9800
6月下旬	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	エポック社	¥9800
6月予定	エストポリス伝記	タイトー	¥8900
6月予定	WWF2	アクレイムジャパン	¥9800
7月22日	バック・トゥ・ザ・フューチャー2	東芝EMI	¥8600
7月予定	モールコンバット	アクレイムジャパン	¥9800
8月26日	超幻魔大戦	ケイ・アミューズメントリース	未定
8月予定	龍虎の拳	ケイ・アミューズメントリース	未定
10月予定	スーパーフルメタル	アクレイムジャパン	¥8800(予)
春発売予定	ビデオキッド	ケムコ	¥8500
春発売予定	ファイナルファイトII(仮)	カプコン	¥8500(予)

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

発売日	タイトル	メーカー	価格
夏発売予定	全日本プロレス	メサイヤ	未定
夏発売予定	WONDER BOOK	アスク講談社	¥9800
来年発売予定	甲子園3	ケイ・アミューズメントリース	未定

発売日未定

●川釣り／パック・イン・ビデオ／未定
●ファミリーボードゲームお茶の間伝説／アイ・ジー・エス／未定
●MOTHER2 ギーグの逆襲／任天堂／¥8900※
●ソード・マニアック／東芝EMI／¥8600
●摩陀羅2／コナミ／未定
●ボトムアップ／ヘクト／未定
●雲にのる／ヘクト／未定
●おざなりダンジョン／データムポリスター／¥8800※
●シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産／カルチャーブレーン／未定
●デスブレイド／アイマックス／¥9700
●夢幻の如く／インテック／未定
●トールキンの指輪物語／ロジーク／未定
●アクタリオン(仮)／テクモ／¥8900
●マスター オブ モンスターズ～大魔王ガイアの誕生～(マウス対応)／カプコン／未定
●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
●サージェント・サンダース コンバット／ヨネザワパーティールーム21／未定
●モンスターメーカー3(仮)／ソフエル／未定
●ソルスティスII／EPICソニー／未定
●ユートピア(マウス対応)／EPICソニー／未定
●バトルマスター(仮)／東芝EMI／未定
●スーパー競馬／アイマックス／未定
●将魔(仮)／サミー／未定
●バトルトード／メサイヤ／未定
●くにおくんのドッジボールだよ 全員集合／／テクノスジャパン／未定
●ドラゴンクエストI・II／エニックス／未定
●バズー／魔法世界／ホット・ビィ／未定
●餓狼伝説2／タカラ／未定
●龍騎士団ダンザルブ／ユタカ・バンダイ／未定
●ダウンタウン熱血ベースボール物語／テクノスジャパン／未定
●ソニック・ウイングス(仮)／ビデオシステム／未定
●クラッシック・ロード／ビクター音楽産業／未定
●コットン／データム・ポリスター／未定
●コスモポリス ギャリバン(仮)／日本物産／未定
●バスタード／コブラチーム／未定
●ダライアスIII(仮)／タイトー／未定
●スーパーエアダイバー／アスミック／未定
●ザ・ラストバトル／テイチク／未定

FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月5日	悪魔城ドラキュラ	コナミ	¥3900
2月26日	バイオミラクルぼくってウパ	コナミ	¥3900
2月下旬	USA ICE HOCKEY in FC	ジャレコ	¥6300
2月下旬	けろけろけろっぴの大冒険2	キャラクターソフト	¥5400
2月予定	バトルベースボール	バンプレスト	¥8600(予)
2月予定	めざせ／トッププロ～グリーンに賭ける夢～	ジャレコ	¥6500
3月5日	バブルボブル2	タイトー	¥5900
3月12日	スターウォーズ～帝国の逆襲～	ビクター音楽産業	¥7900
3月19日	カジノダービー	ヨネザワパーティールーム21	¥5500
3月19日	星のカービィ	任天堂	未定
3月26日	もえろツインビー シナモン博士を救え	コナミ	¥3900
3月中旬	ぴょこたんの大迷路	サンソフト	¥4980
3月中旬	炎の闘球児ドッジ弾平2	サンソフト	¥6800
3月下旬	アルマジロII	アイ・ジー・エス	¥6900
3月下旬	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	光栄	未定
3月予定	愛先生のO・SHI・E・TE私の星	アイレム	¥12800
3月予定	快傑ヤンチャ丸 3	アイレム	未定
4月23日	くにおくんの熱血サッカーリーグ	テクノスジャパン	¥6500(予)
4月予定	Jリーグファイティングサッカー	アイ・ジー・エス	¥7900
4月予定	ゴリラーマン	ヨネザワパーティールーム21	¥6900
4月予定	ジェットソン	タイトー	未定
5月予定	少年魔術師インディ	アイ・ジー・エス	¥7900
6月中旬	パチ夫くん5	ココナッツジャパン	未定
春発売予定	データック専用カセットNo.2 ウルトラマン	バンダイ	未定
春発売予定	データック専用カセットNo.3 SDガンダム	バンダイ	未定

発売日未定

●スイッチブレード／ケムコ／¥6500
●マサカリ伝説金太郎アクション編／トンキンハウス／未定
●フィリックス・ザ・キャット／ハドソン／¥5800

PC ENGINE

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月10日	バトルロードランナー	ハドソン	¥5800
2月19日	つっぱり大相撲 平成版	ナグザット	¥6800
4月2日	PC原人3	ハドソン	¥7200

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月12日	コットン(SCD)	ハドソン	¥6800
2月12日	コズミックビジュアル集	RIOT日本テレネット	¥4980
2月19日	ヴァリスビジュアル集	RIOT日本テレネット	¥4980
2月26日	ホラーストーリー(SCD)	NECアベニュー	¥7200
2月26日	クレスト・オブ・ウルフ(SCD)	ハドソン	¥6800
2月26日	ポリス コネクション(SCD)	RIOT日本テレネット	¥7600
2月26日	幻想大陸オーレリア(両)	タイトー	¥7800
2月27日	信長の野望・武将風雲録(セーブくん付属)(SCD)	光栄	¥13800
3月19日	ジム・パワー	マイクロワールド	¥6800
3月19日	CD BATTLE光の勇者たち(SCD)	キングレコード	¥6300
3月26日	ダンジョン・エクスプローラーII(SCD)	ハドソン	¥6800
3月26日	ムーンライトレディ(SCD)	NECホームエレクトロニクス	¥6800
3月26日	トップをねらえ/GunBuster vol.2(SCD)	リバーヒルソフト	¥7200
3月26日	天使の詩II～堕天使の選択～(SCD)	RIOT日本テレネット	¥7800
3月27日	三国志III(SCD)	光栄	¥14800
3月上旬	ゼロヨンチャンプII(SCD)	メディアリング	¥7800
3月上旬	ダブルドラゴンII～ザ・リベンジ～(SCD)	ナグザット	未定
3月予定	フォーセットアムール(SCD)	ナグザット	未定
3月予定	雀偵物語3～セイバーエンジェル(SCD)	アトラス	¥7800
3月予定	レインボーアイランド	NECアベニュー	¥7600
3月予定	CAL II(SCD)	NECアベニュー	¥7800
3月予定	スペースファンタジーゾーン(SCD)	NECアベニュー	¥7400
3月予定	ラプラスの魔(SCD)	ヒューマン	¥7500(予)
3月予定	ウインズ・オブ・サンダー(SCD)	ハドソン	¥6800
3月予定	GALAXY刑事GAYVAN(SCD)	インテック	¥7800
4月23日	PCココロン(仮)(SCD)	シュールド・ウェーブ	未定
4月予定	チャンピオンシップラリー(SCD)	インテック	¥7800
4月予定	A列車で行こうIII(SCD)	アートディンク	未定
5月下旬	英雄三国志(SCD)	アイレム	¥7700(予)
6月予定	オーロラクエスト～おたくの星座in Another World～(SCD)	パック・イン・ビデオ	未定
春発売予定	ミスティックフォーミュラ(仮)(SCD)	マイクロキャビン	未定
春発売予定	1552 天下大乱(SCD)	アスク講談社	¥8500
夏発売予定	ラングリッサー(SCD)	メサイヤ	未定
夏発売予定	フレイ～サーク外伝～(仮)(SCD)	マイクロキャビン	未定
夏発売予定	スタートリング・オデッセイ(SCD)	レイ・フォース	未定

発売日未定

- ●パワーテニス/ハドソン/未定
- ●マーブルマッドネス/テンゲン/未定
- ●オフ・ザ・ウォール/テンゲン/未定
- ●ピーターパックラット/テンゲン/未定
- ●ポピルズ/テンゲン/未定
- ●伊賀忍伝凱王(仮)/日本物産/未定
- ●TVスポーツ・バスケットボール/ビクター音楽産業/未定
- ●TVスポーツ・アイスホッケー/ビクター音楽産業/未定
- ●アンジェラス2～ホーリー・ナイト～(SCD)/アスミック/未定
- ●太閤記(CD)/アスク講談社/¥6800
- ●マジクール(SCD)/NECホームエレクトロニクス/未定
- ●眠れぬ夜の小さなお話(SCD)/NECホームエレクトロニクス/未定
- ●ブランダーズ(SCD)/アイ・ジー・エス/未定
- ●イースIV(SCD)/ハドソン/未定
- ●段層都市 ストレイロード(SCD)/アイ・ジー・エス/未定
- ●GODS/PCMコンプリート/未定
- ●BLACK HOLE ASSAULT(SCD)/マイクロネット/未定
- ●ウィザードリィI・II(SCD)/ナグザット/未定
- ●モンスターメーカー(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●卒業(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●ドラゴンナイトIII/NECアベニュー/未定
- ●チキチキボーイズ(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●天外魔境 風雲/カブキ伝(SCD)/ハドソン/未定
- ●メタルエンジェル(SCD)/パック・イン・ビデオ/¥7400
- ●マグナード(SCD)/アスミック/未定
- ●ALGUNOS(SCD)/インテック/¥7800
- ●シャーロック・ホームズの探偵講座II(CD)/ビクター音楽産業/未定
- ●ルイン(SCD)/ビクター音楽産業/未定
- ●トラベラーズ/～伝説をぶっとばせ～(SCD)/ビクター音楽産業/未定
- ●アルシャーク(SCD)/ビクター音楽産業/未定
- ●芸者ウォーリアーズ(両)/タイトー/未定

MEGA DRIVE

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月12日	F22インターセプター	E.A.ビクター	¥8900
2月19日	バットマンリターンズ	セガ	未定
2月19日	邪神ドラクソス	E.A.ビクター	¥8900
2月26日	マジンサーガ	セガ	¥6800
2月26日	G-LOC	セガ	¥6800
2月予定	Jリーグ・チャンピオン・サッカー	ゲームアーツ	未定
3月5日	デザート・ストライク～湾岸作戦～	E.A.ビクター	¥8900
3月12日	ゾウ/ゾウ/ゾウ/レスキュー大作戦	E.A.ビクター	¥8900
3月19日	ドラえもん夢どろぼうと7人のゴザンス	セガ	未定
3月19日	スプラッターハウスPART3	ナムコ	¥6800
3月26日	ゴールデンアックス3	セガ	未定
3月26日	OutRun2019	シムス	¥8800
3月下旬	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	光栄	未定
3月下旬	ブギウギ・ボーリング	ビスコ	¥6800
3月下旬	ああ播磨灘	セガ	未定
3月予定	スーパー忍2	セガ	¥6800
3月予定	GODS	PCMコンプリート	¥8800
4月16日	PGAツアーゴルフII	E.A.ビクター	¥9800
4月23日	Jリーグプロストライカー	セガ	未定
4月予定	ガントレット	テンゲン	未定
4月予定	007・死闘	テンゲン	¥6800(予)
5月21日	LHX アタック・チョッパー	E.A.ビクター	¥8900
5月予定	デビルバスター	シムス	未定
5月予定	スティールタロンズ	テンゲン	未定
6月3日	ジェームズ・ボンドII	E.A.ビクター	¥8900
6月18日	ロード・ラッシュII	E.A.ビクター	¥8900
8月予定	パワーモンガー	E.A.ビクター	¥8900
10月予定	センチュリオン	E.A.ビクター	¥8900
春発売予定	XENON2	テンゲン	¥8000
夏発売予定	ロードライアット	PCMコンプリート	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月下旬	Aランクサンダー	RIOT日本テレネット	¥7800
3月12日	デバステイター	ウルフチーム	未定
3月12日	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	¥7800
3月19日	シムアース	セガ	¥7800
3月19日	笑ウせぇるすまん	セガ	未定
3月19日	ファイナルファイトCD	セガ	未定
3月19日	ウルフ・チャイルド	ビクター音楽産業	¥8800
3月26日	聖魔伝説3×3EYES	セガ	¥8800
3月26日	ジャガーXJ220	ビクター音楽産業	¥8800
3月下旬	アネット再び	ウルフチーム	¥7800
3月下旬	サイボーグ009	RIOT日本テレネット	¥7800
3月予定	CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	未定
3月予定	アークスI II III	ウルフチーム	未定
3月予定	ダークウィザード	セガ	¥6800
4月2日	エアーマネジメントII～航空王をめざせ～	光栄	未定
4月23日	スイッチ	セガ	¥6800
4月予定	Vay～流星の鎧～	シムス	¥7800
4月予定	POP'N LAND	シュールド・ウェーブ	未定
4月予定	らんま½～白蘭愛歌～	メサイヤ	¥8300
春発売予定	幻影都市(イリュージョンシティー)	マイクロキャビン	未定
秋発売予定	電忍アレスタ2	コンパイル	未定

発売日未定

- ●銀河鉄道999/RIOT日本テレネット(CD-ROM)/¥7800(予)
- ●テラフォーミング/パック・イン・ビデオ(CD-ROM)/¥6800
- ●シスターソニック(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●スーパーブランディッシュ(仮)(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●スーパー大戦略 SCD(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●ハイパーロードモナーク(仮)(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●イース・マスク オブ ザ サン(YsIV)(仮)(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●THE IIIRD WORLD WAR(CD-ROM)/マイクロネット/未定
- ●マイトアンドマジックIII(CD-ROM)/CSK総合研究所/未定
- ●アルスラーン戦紀/ヒューマン/未定
- ●ノスタルジアII(CD-ROM)/シュールド・ウェーブ/未定
- ●ポリゴンゴルフ(仮)(CD-ROM)/シムス/未定
- ●狼兵(ランピン)(仮)(CD-ROM)/シムス/未定
- ●F1サーカスCD(仮)(CD-ROM)/日本物産/未定
- ●ALSHARK(アルシャーク)(CD-ROM)/ポリドール/未定
- ●パワードリフト(CD-ROM)/電波新聞社/未定
- ●ハイムドール(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●大封神伝(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●モンキーアイランド(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●ナイトストライカー(CD-ROM)/タイトー/未定
- ●ボールジャックス/ナムコ/未定
- ●メガロマニア/CSK総合研究所/未定
- ●ディープスキャナー/サミー/未定
- ●ビートフォース/サミー/未定
- ●ローリングサンダー3/ナムコ/未定
- ●スラップファイトMD/東亜プラン/未定
- ●洗脳ゲーム テキ・パキ/東亜プラン/未定
- ●スノーブラザーズ/東亜プラン/未定
- ●ロケットナイト アドベンチャーズ/コナミ/未定

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

GAME BOY

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月26日	バーニングペーパー	ロジーク	¥3200※
2月26日	高橋名人の冒険島III	ハドソン	¥3800※
2月下旬	バートのサバイバルキャンプ	アクレイムジャパン	¥3980※
2月予定	ONI 3〜黒の破壊神〜	バンプレスト	¥4980※
3月12日	GBバスケットボール	イマジニア	¥3900※
3月12日	キラートマト	アルトロン	¥4500※
3月19日	モンスターメーカー2 ウルの秘剣	ソフエル	¥4980※
3月19日	ザ・キックボクシング	マイクロワールド	¥4200※
3月19日	ダブル役満	バップ	¥4500※
3月26日	ミロンの迷宮組曲	ハドソン	¥3800※
3月下旬	アルマジロ外伝	アイ・ジー・エス	¥3900※
3月下旬	ミッキーマウスIV〜魔法のラビリンス〜	ケムコ	¥3900
3月下旬	SPEED BALL2	PCMコンプリート	未定
3月予定	スターウォーズ	マイクロワールド	¥4200※
3月予定	サンリオカーニバル2	キャラクターソフト	¥3296
3月予定	アウト バースト	コナミ	未定
3月予定	カルトマスター1 ウルトラマンに魅せられて	バンダイ	¥3500(予)
4月22日	エイリアン3	アクレイムジャパン	¥3980※
4月予定	妖精物語ロッド・ランド	ジャレコ	未定
5月28日	NBAオールスター	アクレイムジャパン	¥3980※
5月中旬	パチスロ キッズ	ココナッツジャパン	未定
7月22日	MVPベースボール	アクレイムジャパン	¥4500※
8月26日	WWFスーパースターズ	アクレイムジャパン	¥3980※
春発売予定	天地を喰らう	カプコン	¥4500※
春発売予定	ああ播磨灘	アスク講談社	¥4500

発売日未定

●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
●ゴッド メディスン／コナミ／未定
●MYSTERIUM／バップ／未定
●メトロパニック(仮)／日本物産／未定
●ブービーボーイズ／日本物産／未定
●バトルトード／メサイヤ／未定
●びっくり熱血新記録どこでも金メダル／テクノスジャパン／未定

NEO・GEO

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月19日	得点王	SNK	¥23000
3月予定	餓狼伝説2〜新たなる闘い〜	SNK	¥28000
発売日未定	戦国伝承2	SNK	未定

再販予定ソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	機種
2月5日	テトリス2	BPS	¥6500	FC
2月5日	テトリス	BPS	¥4900	FC
2月19日	DX馬券王Z	アスミック	¥5900	GB
2月下旬	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	¥8800	SFC
2月下旬	グラディウスII(SCD)	コナミ	¥7800	PCCD
2月下旬	スナッチャー(SCD)	コナミ	¥7800	PCCD
2月予定	三国志III	光栄	¥14800	SFC
2月予定	スーパー麻雀	光栄	¥9800	SFC
2月予定	提督の決断	光栄	¥14800	SFC
3月12日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀皇位戦	パック・イン・ビデオ	¥8800	SFC
3月12日	アメージングテニス	パック・イン・ビデオ	¥8800	SFC
3月上旬	スーパー将棋	アイマックス	¥8800	SFC
3月上旬	スーパー麻雀	アイマックス	¥8000	SFC
3月上旬	タイニートゥーンアドベンチャーズ	コナミ	¥8000	SFC
3月上旬	コントラ スピリッツ	コナミ	¥8500	SFC
3月上旬	T.M.N.T.	コナミ	¥8500	SFC
3月予定	テクモスーパーNBAバスケットボール	テクモ	¥8900	SFC
4月6日	重装機兵ヴァルケン	メサイヤ	¥8800	SFC
4月6日	らんま½〜爆烈乱闘篇〜	メサイヤ	¥9600	SFC
4月9日	スーパーテトリス2＋ボンブリス	BPS	¥8500	SFC

GAME GEAR

2月5日	レミングス	セガ	¥3500(予)
2月26日	ウィンブルドン	セガ	¥3200(予)
3月19日	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	セガ	¥3800(予)
3月19日	ぷよぷよ	セガ	未定
3月予定	KICK&RUSH	シスム	未定
4月予定	シャイニングフォース外伝	セガ	¥5500
発売日未定	ゴルフ(仮)	シムス	未定
発売日未定	超(ハイパー)プロ野球'93	セガ	未定

NEW SOFT STREET SHOT GUN

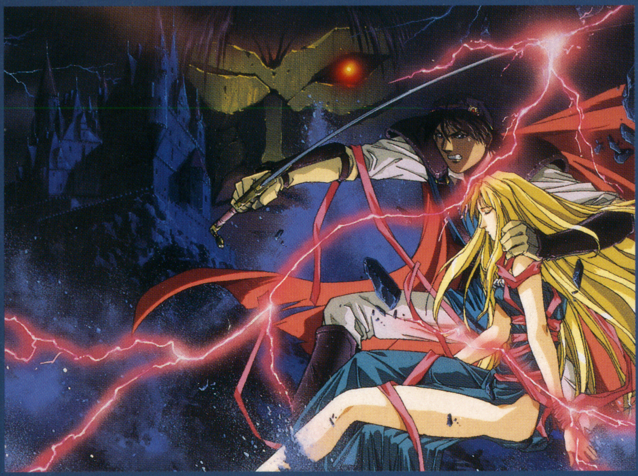
ども、ショットガンでおま。
●MEGA−CDに朗報!! SFCで好評だった「超有名某宗教&東京3Dマップ&悪魔合成＋六本木ギャルボコボコRPG」(もうバレバレ?)がシムスより完全移植! されるのだっっ!! やった! すごい! 万歳! 発売日や価格等はまだ未定だが、充分期待大だぞ。ちなみに5月発売予定の『デビルバスター』はアクションゲームで、前者とは全くの無関係だったりする。
●秘密情報を入手。コナミより某アクションゲームを、PCエンジンCD−ROMに完全オリジナル版として発表! まだオフレコ状態なのでこれだけしか言えないが、情報を入手次第伝えるぞ。
●2月16日から17日まで、千葉の幕張メッセで開かれる『AOUショー』から、NEO・GEO関連の新情報をバラしてしまうぞ!!
●まずはSNKより。100メガショックシリーズ第3弾! 『ファイヤースープレックス』が参考出品されるのであ〜る。プロレスの醍醐味がわかる作品だ。
●続いてSNKよりもう1本。やはり『AOUショー』に参考出品されるのが、『戦国伝承2』なのだ。前作よりも日本刀による剣技アクションが多彩になり、充分楽しめる作品らしいぞ。やりごたえのある1本になりそうだ。
●NEO・GEO関連3本目! NEO・GEOであのゲームが帰ってくる!! 発売日や価格等は未定なのだが、次号でより詳しい情報が伝えられる……かもしれないぞ。お楽しみに♥

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBは、それぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

●実用新案出願中「NEO・GEO」はSNKの登録商標です。
THE 100MEGA SHOCK!
第2弾
NEO-GEO
アクションが多彩。グラフィックが美しい。サウンドがリアル。大容量ゲームが続々登場。テレビでハイパワーゲームを遊んじゃおう。
好評発売中
NEO・GEO®
ハイパワーゲームマシン「ネオジオ」 標準価格 48,800円(税別)
通商産業省選定
グッド・デザイン商品
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

The Future Is Now
SNK
今再び、伝説の男達が帰ってきた…
餓狼伝説2
がろうでんせつ2
©1992 SNK CORP.
新たなる闘い
TM
あれから1年。再び届けられた、世界最強を決める武闘会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」への招待状。主催者はいったい誰だ、そして真の目的は…。その謎を解くために今、伝説の男達がパワーアップして帰ってきた。独自の2ラインバトルも超進化を遂げ、魅力あふれる8大ファイター達の"新たなる闘い"が始まる。ザ100メガショック対戦格闘アクション「餓狼伝説2」近日登場!!
ネオジオ専用ロムカセット106メガ「餓狼伝説2」標準価格28,000円
3月上旬発売予定
●ネオジオ最新情報を電話で聞こう。【ネオジオなんでも相談室☎06(338)8188】※電話番号をよく確かめてお間違えなく。 ●ネオジオのソフトカタログ差し上げます。官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)を明記の上〒564大阪府吹田市豊津町18-8㈱エス・エヌ・ケイⒻ3係まで。

風と海の聖伝承、理想郷(ノイギーア)に広がる新次元アクションRPG。



ノイギーア
~海と風の鼓動~

超豪華クリエイター達が幻想世界へ挑戦する!
異変広がる辺境領を王子デュークが駆け抜ける。

音楽プロデュース 高橋幸宏(元YMO「イエローマジックオーケストラ」)
キャラクターリファイン 菊池通隆(「サイレントメビウス」総監督)
ストーリー監修 会川 昇(ヤングジャンプ「浪人同心」原作)
デザインワークス 森木靖泰(「サーディオン」メカデザイン)

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

3月発売

WOLFTEAM GAME CREATIVE STAFF
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F

新世代三国志、ウィンドウズ迫る!

三国志正史
天舞 スピリッツ

ウルフ・マウス・ムーヴメント第1弾。
戦乱に輝く英雄達のアンビシャス、
リアルタイムが織り成す興亡グラデーション、
「斬スピ」を超えるスピリッツ第2弾、早くも登場!

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
Multiple Visual Interface Window System
M-VIWS
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応

3月発売

スーパーファミコンは任天堂の商標です
ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

HIPPON SUPER! 3
ヒッポンスーパー
TV GAME MAGAZINE

1993年3月4日発行 第8巻3号通巻131号
昭和61年7月11日第3種郵便物認可 発行(株)JICC
発行人 蓮見清一 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
編集人 井上裕務 雑誌編集部☎03(3239)0237

リプレイ用データ満載!『ファイナルファンタジーV』特集!!

発行所 JICC
定価490円(本体476円)

T1007689030495
雑誌07689-03